# 免责声明



邪恶のAogu 합니다 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：掌机王SP VOL.168

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月10日

页数：212页

天气慢慢的变冷了，注意保暖。

# 掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.168

攻略透解

## 闪乱神乐 少女们的真影 3DS

## 英雄传说 碧之轨迹 PSP

专题企划

## 浅谈模拟器的历史与未来

特快专递

PSP FIFA世界足球12

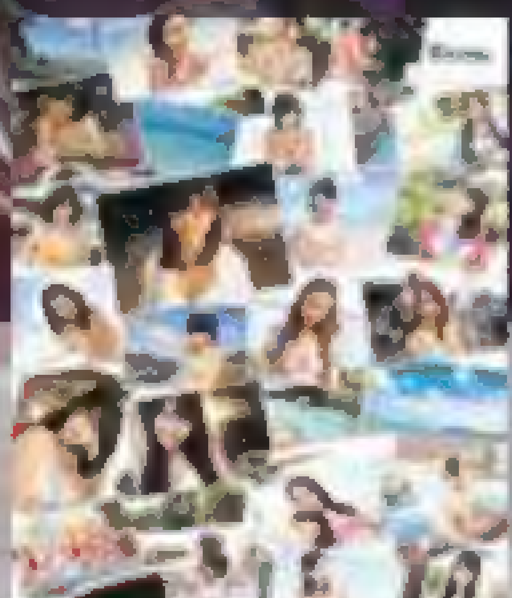
PSP 游戏王5D's 双重战力6

PSP NBA篮球 2K12

PSP 武装神姬 战斗大师 Mk.2

PSP 新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击

赠品



《AKB48》游戏海报

## TGS现场赠品大抽奖

（详见“掌门人”栏目）

# 本辑特别关注

**华丽缭乱 忍者无双**

攻略透解 **P124**

新手教程
角色分析
全要素收集指南

3DS

## 闪乱神乐 少女们的真影

**体验从"零"到"碧"的传奇故事**

攻略透解 **P136**

系统详解
流程攻略
全任务解析

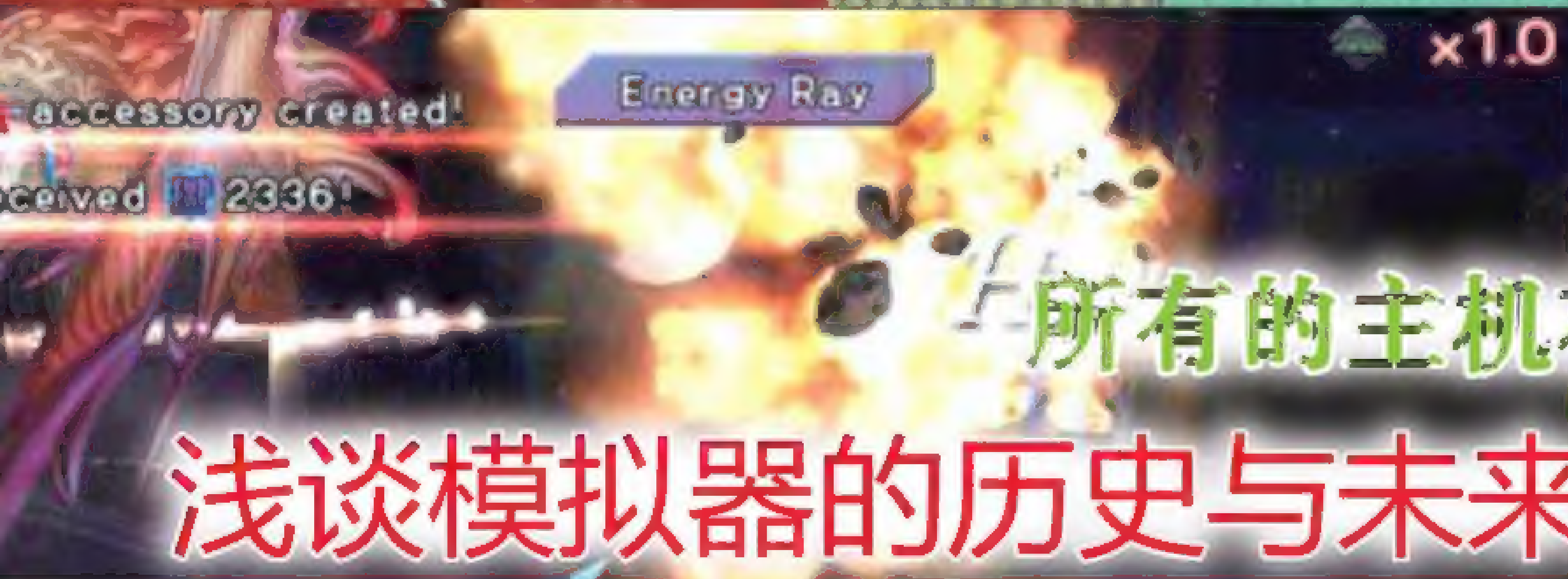
## 英雄传说 碧之轨迹 PSP














## 卷首语

伴随着3DS的发力，越来越多的3DS大作也开始出现在我们的视野中，本辑带来两篇热门游戏攻略中，其中一篇便是3DS的《闪乱神乐》，即使现在玩不上，以后也别忘了翻开本辑的攻略，体验一下这款横版美少女ACT；PSP攻略则是《英雄传说 碧之轨迹》，作为PSP末期扛鼎大作之一，本作无论是素质还是销量，都非常理想。专题企划则是介绍各种各样的模拟器，回顾性兼顾了实用性。此外，身处国内ACG圈子的玩家，也都一起关注下"走近业界"的两篇报道哦。

马修




# 掌机王SP VOL.168



封面用图：英雄传说 碧之轨迹
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.168

地址：http://www.tudou.com/programs/view/N67E9rHNBqQ/
密码：666666

## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

| | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| A・RPG | 动作+角色扮演游戏 |
| AVG | 冒险游戏 |
| A・AVG | 动作+冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智类游戏 |
| RAC | 赛车游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟/战略游戏 |
| S・RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| SPG | 运动游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| iDSL | iQue DS lite,神游科技有限公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| NDSi | Nintendo DSi，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |
| 3DS | Nintendo 3DS，Nintendo公司出品 |
| PSV | PlayStation Vita，SCE公司出品 |

### 掌机情报站



### 黄金眼



### 走近业界



### 三次元空间



### 前线狙击



### 新作拼盘

# CONTENTS 目录



## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

# 掌机情报站

NEWS STATION

事件 EVENT

## 2011上半财年日本游戏市场规模公开，3DS最卖座



9月29日，EnterBrain公布了2011财年上半年（统计时间为2011年3月28日~2011年9月25日）日本国内的家用游戏市场的相关报告。2011财年上半年日本游戏软硬件累计规模为1584亿3000万日元，这个数字为去年同期的84.9%。其中硬件规模小幅缩水为去年同期的97.6%，软件规模则大幅缩水至去年同期的78.7%，这主要是因为本财年上半年缺乏大热卖的作品所致。上一财年9月份发售的《口袋妖怪 黑・白》仅用一个月就获得了340万套以上的销量，但本财年上半年并无这样的怪物级大作支撑，从而造成软硬件规模的缩水。不过统计方也表明，随着下半财年新硬件PSV的推出，以及可预见的《马里奥赛车7》以及《怪物猎人3 G》等3DS超大作的热卖，将会对整个2011财年的日本游戏市场做出积极的贡献。

2011上半财年与2010上半财年（统计时间为2010年3月29日~2010年9月26日）日本家用游戏界的软硬件市场规模比较情况如下：

| | 2010上半财年 | 2011上半财年 |
|---|---|---|
| 硬件规模 | 612亿4000万 | 597亿7000万　（去年同期的97.6%） |
| 软件规模 | 1254亿4000万 | 986亿6000万　（去年同期的78.7%） |
| 软硬件累计 | 1866亿9000万 | 1584亿3000万　（去年同期的84.9%） |

2011上半财年日本游戏硬件销量领先的依然是掌机，其中任天堂的新掌机3DS以112万378台的绝对优势成为最卖座硬件，索尼的PSP则以87万6035台的销量位居第二。软件方面，2011上半财年销量Top5的游戏中掌机游戏占了两个名额，分别是排在第2位的《勇者斗恶龙 怪物统领者2 专家版》以及排在第4位的《塞尔达传说 时之笛3D》。2011上半财年日本游戏硬件销量排行以及软件销量Top5的详细情况如下：

**2011上半财年日本硬件销量排行**

（注：NDS销量包含NDSL、NDSi、NDSiLL的累计销量；PSP销量包含PSP go销量）

| 硬件 | 2011上半财年销量 | 累计销量 |
|---|---|---|
| 3DS | 112万378台 | 192万1801台 |
| PSP | 87万6035台 | 1774万3888台 |
| PS3 | 60万6423台 | 694万8373台 |
| Wii | 29万2162台 | 1182万6752台 |
| NDS | 20万6824台 | 3280万5694台 |
| Xbox360 | 4万7177台 | 149万5842台 |




**2011上半财年日本软件销量Top5**

| | | |
|---|---|---|
| 第1位 | 无尽传说（PS3） | 销量：59万621套 |
| 厂商：NBGI | 发售日：2011年9月8日 | |
| 第2位 | 勇者斗恶龙 怪物统领者2 专家版（NDS） | 销量：51万1697套 |
| 厂商：Square Enix | 发售日：2011年3月31日 | |
| 第3位 | 大家的节奏天国（Wii） | 销量：48万7296套 |
| 厂商：Nintendo | 发售日：2011年7月21日 | |
| 第4位 | 塞尔达传说 时之笛3D（3DS） | 销量：40万5333套 |
| 厂商：Nintendo | 发售日：2011年6月16日 | |
| 第5位 | 如龙 终焉（PS3） | 销量：40万4484套 |
| 厂商：SEGA | 发售日：2011年6月9日 | |

事件 EVENT

## SEGA Sammy集团修正2011财年上半年预期业绩

10月5日，SEGA Sammy集团发表申明，宣布修正2011财年上半年（2011年4月1日~2011年9月30日）的预期业绩。其中预期营业额从之前预想的1650亿日元下调为1500亿日元；营业利润从之前预想的15亿日元大幅上调700%至120亿日元；经常利润从之前预想的10亿日元上调至120亿日元；纯利润从30亿日元赤字修正为20亿日元黑字。

公司之所以下调营业额预期，是因为出于战略因素重新评估柏青哥业务的发售计划，从而使得该时期内柏青哥机器的贩售数量低于之前的预想。此外，家用游戏事业目前市场环境苛刻，尤其是新作在海外的销售成绩并不理想，这些都是造成公司下调预期营业额的原因。

而另一方面，公司的营业利润、经常利润以及纯利润均比预想的有所上调。这主要是因为柏青哥事业成本的削减以及营业费用的降低。此外，公司在日本国内的街机事业以及娱乐设施事业的成绩都好于预期，这也为公司的赢利情况做出了贡献。

SEGA Sammy方面还表示，预计在财年第三季度推出的主力产品目前预约情况良好，整个财年的预期业绩目前正在清算中，调查完毕即会对外公布。

**9月29日** Falcom宣布去年在PSP平台大获好评的RPG《英雄传说 零之轨迹》将移植PSV。据悉，PSV版的《零之轨迹》将在移植PSP版的基础上，在剧情事件部分追加全语音，是否有其他追加内容则要等待进一步的情报。在宣布PSV版《零之轨迹》的当天，游戏的临时网站也已经开张，从网页上可以得知本作将在2012年发售。《英雄传说 零之轨迹》是“《轨迹》系列”的一个新的开始，其续作《碧之轨迹》前段时间也已经登陆PSP并取得了相当不错的成绩。

**10月1日** 根据知名轻小说改编、并以栩栩如生的2D角色演出获得好评的AVG游戏《我的妹妹哪有这么可爱 携带版》确认将推出续作。据悉，续作名为《我的妹妹哪有这么可爱 携带版那会继续下去》（俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブルが续くわけがない），将由原作者伏见司负责监修新的剧本。此外，本作还将追加新角色——热爱BL的腐女赤城濑菜（声优：伊濑茉莉也），她同时也是黑猫的同学。游戏的具体发售时间目前尚未确定。



**10月3日** SEGA宣布，原定于今年12月8日发售的《索尼克 世代 青之冒险》（3DS）、以及《索尼克 世代 白之时空》（PS3/X360），将提前一周至12月1日发售，售价不变。《索尼克 世代》是“《索尼克》系列”诞生20周年的纪念作品，分为《青》与《白》两个版本在3DS和高清家用机平台同时推出，收录了系列历代中经典关卡的重制版本，非常具有纪念价值。《青》与《白》除了画面不同之外，在收录的关卡方面也有所差异。



**10月3日** Square Enix宣布将在PSP和PSV平台同时发售的A·RPG《默示之王》（ロード オブ アポカリプス）的物理媒体版售价为5980日元。厂商同时还宣布了游戏将推出PSN下载版本，两个平台的下载版本售价均为4980日元。此外，早期购买了物理媒体版本作的玩家，可以使用包装中附带的Square Enix会员点卡上网参加活动，只要申请了的玩家均可获得可用于街机游戏《红莲之王Re2》中的原创使魔卡一张，卡片的性能和设计图案目前仍未公开。



## Capcom宣布《怪物猎人3 G》3DS同捆版





来自Capcom的《怪物猎人3 G》是3DS年末商战的最大筹码之一，也是无数猎人粉丝购买3DS的最大动力。日前，厂商毫无意外地宣布了游戏的限定版3DS主机同捆版套装，相信这对于不少玩家来说是最令他们垂涎的年底大礼。

这款主机同捆限定版名为“怪物猎人3 G 特别包”，将和游戏同时在今年12月10日发售，其中包含特殊图案的3DS一台以及完整版《怪物猎人3 G》3DS游戏一张，售价为20800日元（约合人民币1735元）。这台特殊图案的3DS主机采用纯白色设计，正面印有本作标题的英文以及本作主题怪物的图案，设计精美大方。和其他主机同捆版一样，这款《怪物猎人3 G》的主机同捆版也将是限量发行，如果不是提前预约或者愿意出高价从JS处购买，相信会比较难入手。

**10月4日** Level-5的商品名单提前泄漏了《纸盒战机 加强版》（ダンボール战机）的存在。消息指出，本作将于今年11月23日发售，平台仍为PSP，除了将推出售价为4980日元的UMD版之外，还将同时推出PSN下载版，售价为4480日元。游戏将在原作基础上追加新的LBX、武器以及必杀技，加强联机要素，除了能继承原作的游戏记录之外，还可与原作玩家进行联机对战。据称，本作将于今年10月15日召开的Level-5独立发布会上正式宣布，并于同日展开预约。

---

**10月5日** 日本一Software公开了PSV游戏《魔界战记3 回归》的预约特典内容。游戏的预约特典为一张迷你OST，其中将会收录本作中追加的新歌曲以及新的背景音乐。担任新歌曲演唱的歌手，是在《魔界战记4》中为人气角色芙佳（フーカ）配音的声优三森铃子（三森すずこ）小姐，届时玩家可以欣赏到她作为歌手的清脆歌喉。《魔界战记3 回归》是PS3早期战棋游戏《魔界战记3》的强化移植版，将随PSV一起于今年12月17日发售，售价为6090日元。




---

**10月5日** Capcom宣布3DS独占大作《生化危机 启示录》在北美地区的发售日为2012年2月7日。同时，公司还宣布了本作针对北美大型零售商GameStop的预约特典，只要提前在GameStop预约该游戏，就可以获得以游戏为主题的3DS特制保护面板一个。这个保护盖的特别之处在于它在阳光照射之下，其表面的图案会发生变化。《生化危机 启示录》是“《生化危机》系列”的外传作品，故事发生于4代与5代之间，主角是玩家们所熟悉的克里斯和吉尔。



软件 SOFTWARE

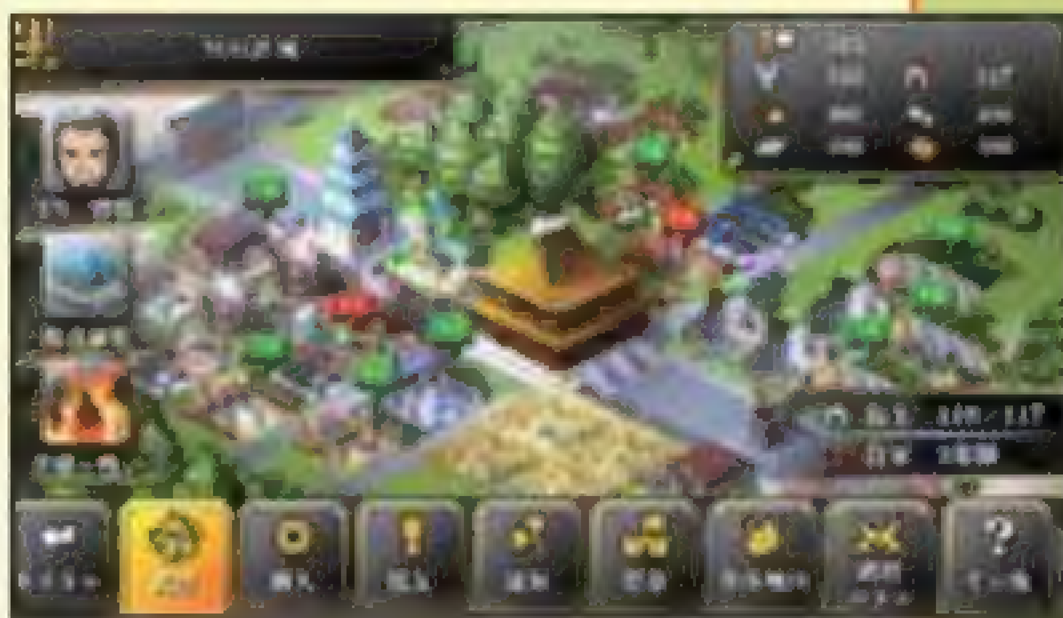
## MAQL召开新作发布会，稻船敬二新作登陆3DS

10月5日，日本大型游戏公司MAQL在东京都内举办了新作发布会。提起MAQL，很多玩家可能会感到陌生，这是由MMV、AQ Interactive和LiveWare这三家公司在今年10月1日正式合并所成立的新公司，相信这么一说大家就不会觉得生疏了。本次发布会中，稻船敬二、中裕司、船水纪孝等著名制作人纷纷到场，不过他们的作品以目前在日本流行的PC网页游戏为主。家用游戏方面主要介绍了三款新作，均为掌机领域，其中更有前Capcom著名制作人稻船敬二面向3DS开发的新作公布，也算是颇为吸引眼球。

首先公开的为3DS的《牧场物语》新作。本作全名为《牧场物语 初始的大地》（牧场物语 はじまりの大地），将于2012年初发售，售价为5040日元。作为系列登陆3DS的首款作品，本作将会在继承系列种植农作物、饲养动物、与村民交流结婚的基础上进行改良并追加新要素。比如游戏将会吸收目前流行的建造经营类社交游戏的长处，允许玩家自由变更房屋与田地的设置位置，而本作也将是系列首款可允许玩家自己编辑Avatar角色的作品。为了突显3DS的3D显示，本作将会加入梯田，令玩家享受更有层次感的种植乐趣。



其次是确定了正式名称的PSV版《网页三国志NEXT》（ブラウザ三国志NEXT）。这是在日本大受欢迎的PC网页游戏《网页三国志》的PSV移植版本。游戏的PC版自2009年7月上线以来，累计注册人数已经超过了240万。PSV版除了将在画面上进行强化之外，还将追加武将卡以及任务等新内容，并且完全对应触摸操作。游戏将于12月17日跟随PSV的发售而在PSN上线，为下载专用游戏，和PC版一样采用客户端免费道具收费的运营方式。



发布会的压轴戏为稻船敬二的3DS原创新作《海王》。这是一款以《三国志》的故事为蓝本，以海盗风格呈现的独特A・RPG。游戏中的登场角色多达300名以上，均为以拟人化形式出现的动物，看上去比较低龄化，而其面向的玩家年龄层较低也得到了稻船敬二的亲口确认。此外，稻船敬二也表示本作的故事构想非常壮大，仅凭一款游戏恐怕难以装下。因此他戏称虽然和MAQL只有一款游戏的合同，但是在自己心目中其实构思的是三部曲，因此希望MAQL能够网开一面继续合作。游戏将于2012年发售。



**10月5日** SCE宣布在PSN上实行的对东日本大地震受害者与灾区复兴的慈善捐款的资金捐助结果。该活动自今年3月19日在北美和欧洲地区率先展开，之后于3月24日在日本和亚洲地区展开，截止到今年9月30日，全球的累计捐款金额已经达到了1亿3230万日元。其中北美地区捐款42万5644美元，欧洲捐款60万9155欧元，这两个地区的捐款率先于4月21日结束。日本和亚洲地区的募捐截止到9月30日结束，其中亚洲除日本以外的区域捐款213万7537日元，日本捐款2583万5200日元。（注：日本以外地区的捐款以4月份时的汇率换算成日元。）

**10月6日** 任天堂宣布，将于今年11月3日在日本地区推出3DS的新配色主机“冰晶白”（アイスホワイト），售价为15000日元不变。加上这位新成员，3DS家族已经有了5种配色方案，它们分别为首发的“湖水蓝”、“宇宙黑”、7月份追加的“闪光红”，以及将于今年10月20日发售的“朦胧粉”。随着年末商战大量大作的公布以及售价直降1万日元，3DS目前在日本的销售势头可谓非常喜人，相信随着这些全新配色主机的推出，能够更加进一步促进玩家购买3DS的欲望。







从事网游行业及电子游[illegible]约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有[illegible]

# 时代的终结

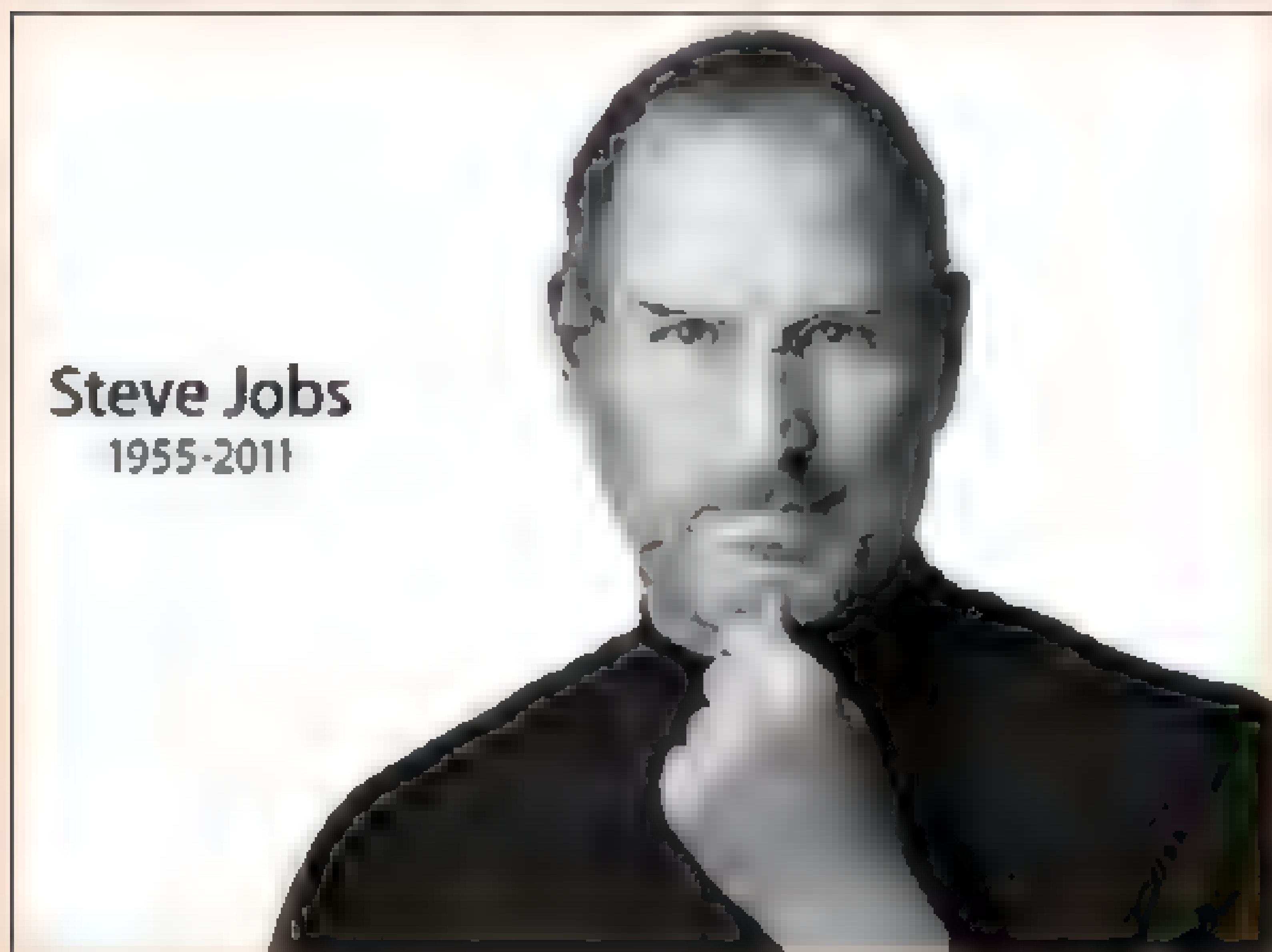
10月6日注定要成为一个永载史册的日子，在iPhone 4S公布第二天，苹果公开了史蒂夫·乔布斯的死讯。一时间，亿万粉丝沉痛哀悼，各界巨头为之惋惜，世界笼罩在一片悲情之中。他是IT业史上最伟大、也是最邪恶的领袖之一，而无论是曾被他压迫的下属，还是几乎被他逼入绝境的对手，都无法不为他的领袖风采所折服。

IT业的一代枭雄与世长辞，随之而逝的也许是苹果的创新之魂。

三个苹果改变了世界：一个诱惑了亚当与夏娃，一个砸醒了牛顿，还有一个握在乔布斯的手里。一个是人类之源，一个是科学之本，还有一个是现代应用科技的革命，是IT业与消费电子行业融合的开始，为人类创造了新的生活方式，改变了整个高科技行业的思维方式。如今用苹果改变世界的人们都已不复存在，最后一个苹果还能否继续改变世界？

iPhone 4S的公布让那些存好了钱、为iPhone 5而跃跃欲试的人们大失所望。为何只有小幅进化的iPhone 4S，而不是全面改革的iPhone 5？是乔布斯病入膏肓以至于苹果群龙无首？其实iPhone 4S的新特性与之前传闻中的iPhone 5基本吻合，笔者认为苹果不是不愿意出iPhone 5，只是按照目前的技术条件，难以做出比起iPhone 4大幅进化的换代机型，于是只能出一个规格进化不大的过渡机型。几年前，iPhone以超越一切的华丽屏幕与强大性能横空出世，彻底颠覆了手机行业。几年来，苹果以其超越时代的技术力将智能手机进化到极致。发展至今，正无可奈何地遭遇瓶颈。

都说苹果与任天堂气质相似，其实在技术层面上，苹果在手机行业的革命，更像当年SCE对游戏业的改革。是索尼的出现使游戏产业出现了跳跃式的技术发展，从SFC的简陋点阵图突然进化到大容量CD-ROM、精美3D CG的多媒体新时代。这种跳跃式的进化极大地刺激了人们的视觉神经，成就了PS王朝。但是索尼发起的技术革命终于在进入第三代后遭遇瓶颈，PS3触到了性能进化的天花板，软硬件成本的提升与画面的进化程度不成正比，用金钱堆积起来的画面细节并未带来游戏体验的革命。于是技术进化的脚步开始放缓，索尼与微软暗中达成了延长主机生命周期的默契，下一代主机的进化方向仍是未知数。iPhone也面临着同样的尴尬。作为其最大卖点之一的屏幕，已达到视网膜分辨能力的极限，苹果可以在一些细节上继续改良，但很难再让人有进化之感，正如掌机画面达到PSV的水准之后，将难以再度进化。iPhone 4已拥有相当完美的用户体验、海量的应用软件和近乎完美的外形，就像一个已修炼至最高境界的绝顶高手，除非再修炼另外一门绝学，否则在修为上难以再有精进。当前苹果需要的不是延续iPhone精髓的iPhone 5，而是一款全新概念的新产品。而有能力、有远见、有魄力指引苹果创造出这种革命新产品的，是乔布斯那样的天才狂人。乔布斯虽已仙逝，但他制定的发展方略，将在未来很多年内一直影响着苹果。这个顶天立地的巨人，给后来者留下的是难以走出的巨大阴影，继位者恐怕很难有勇气走出iPhone的产品体系，创造再令世人疯狂的新潮流。




纵观现代企业史，任何高科技公司终究会有盛极而衰的一天，能永远屹立于世界之巅的只有能源巨头。毕竟人类对能源的需求永远不会改变，而技术却在不断变化。苹果也无法永远凌驾于能源巨头之上。乔布斯之死是一个时代的终结，苹果帝国的盛世也许将从此结束。

# 掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本次软硬件的销量统计为9月12～18日，可以明显看到不少老游戏反弹回了销量榜，甚至挤上前列。不过这并不代表它们有多么长卖，而是该周的软件销量基本集中到了家用机游戏上，掌机这边则山中无老虎，自第三位开始销量就跌到了4位数。硬件方面，3DS和PSP的销量进一步拉大，还有两个月就即将发布的PSV无疑间接地让PSP失去了与3DS的竞争资格，年底的商战值得期待。

## 软件销量 日本 2011年9月12日～9月18日

### 1 塞尔达传说 时之笛 3D

■Nintendo■A·RPG■2011年6月16日■4800日元

本周销量 1万1885套 | 累计销量 39万2901套



自从6月发售后就一直在榜单上上下徘徊，始终保持了5位数的销量，堪称长卖。除了要归功于原作的超高素质外，游戏也没有采用《DQIX》、《生化危机 佣兵 3D》、《雷顿教授与奇迹假面》等为防止中古流通而强制只能有一个存档的小器手段，尽显大家风范。

### 2 圣骑战史

グランナイツヒストリー

■MMV■RPG■2011年9月1日■[illegible]日元

本周销量 1万141套 | 累计销量 9万3809套 PSP

### 3 集合！卡比

あつめて!カービィ

■Nintendo■ACT■2011年8月4日■3800日元

本周销量 8982套 | 累计销量 20万1674套 NDS

### 4 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G

■Capcom■ETC■2011年8月10日■3990日元

本周销量 8875套 | 累计销量 19万1744套 PSP



作为一个游戏加强版，将近20万销量确实不可谓差。可这毕竟是"猎人"，哪怕只是个外传，销量比前作减少将近2/3无疑会让Capcom小有不甘，前段时间的《MHP3 HD》又销量低迷，也许更坚定了Capcom从PS系列主机上暂时撤退的决心。当然，小编还是希望以后3DS、PSP和PSV玩家都能玩到《怪物猎人》吧。

### 5 超级口袋妖怪大乱斗

スーパーポケモンスクランブル

■Pokemon■ACT■2011年8月11日■4800日元

本周销量 8496套 | 累计销量 17万3809套

### 6 月华缭乱 浪漫

■Idea Factory■AVG■2011年9月15日■6090日元

NEW 本周销量 8045套 | 累计销量 8045套 PSP

### 7 维尼熊 100英亩森林的烹饪书

くまのプーさん 100エーカーの森のクッキングBOOK

■Disney Interactive Studios■ETC■2011年9月15日■5040日元

本周销量 5452套 | 累计销量 5452套 NDS

### 8 真・三国无双6 特别版

真・三国无双6 Special

■Koei Tecmo Games■ACT■2011年8月25日■6090日元

本周销量 5222套 | 累计销量 5万4441套 PSP

### 9 任天狗+猫

nintendogs+cats

■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元

本周销量 5199套 | 累计销量 32万3564套

### 10 口袋妖怪 黑・白

■Nintendo■RPG■2010年9月18日■4800日元

本周销量 4385套 | 累计销量 530万4206套 NDS

## 硬件销量 日本 2011年9月12日～9月18日

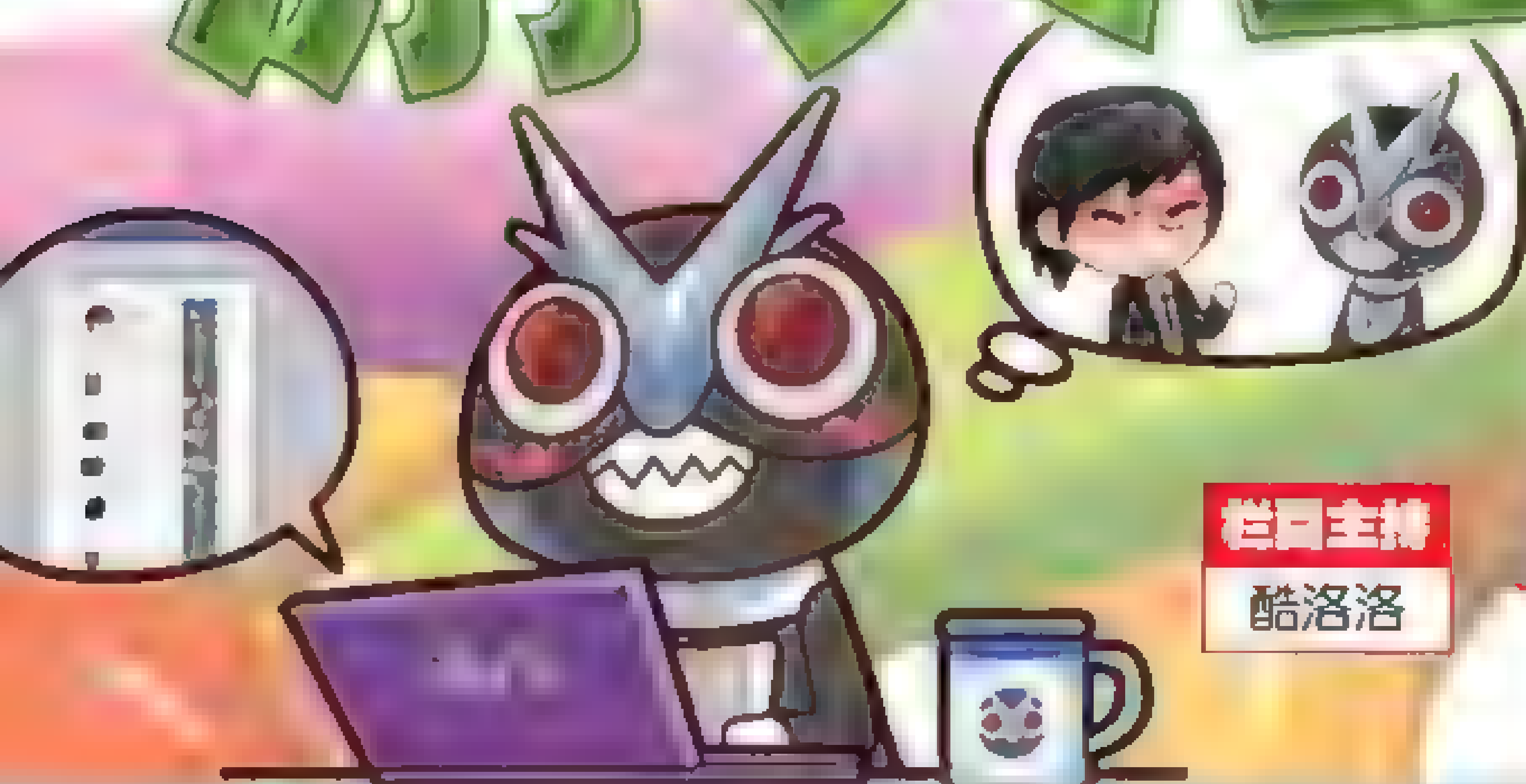
| 机种 | 周间销量 | 2011年销量 |
|---|---|---|
| 3DS | 6万2245台 | 185万3415台 |
| NDSi | 3106台 | 63万5115台 |
| PSP | 2万4067台 | 141万8882台 |
| NDSL | 81台 | 2万6796台 |
| PSP go | 39台 | 2万45台 |

185万3415台

NDS+NDSL+… 3280万2556台

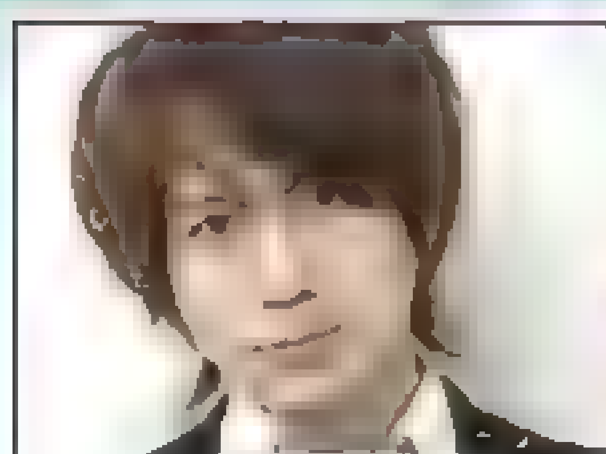
PSP+PS… 1771万5881台

# 游人望远镜



栏目主持
酷洛洛

不知道各位国庆过得怎么样呢，酷洛洛那几天虽然难得回老家，但几乎每天都得跑漫展，想躺在家里宅一天也不容易呀，具体详情就不说了，各位可以留意本辑的“走近业界”……

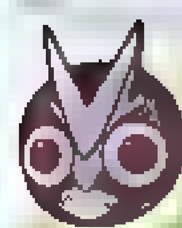


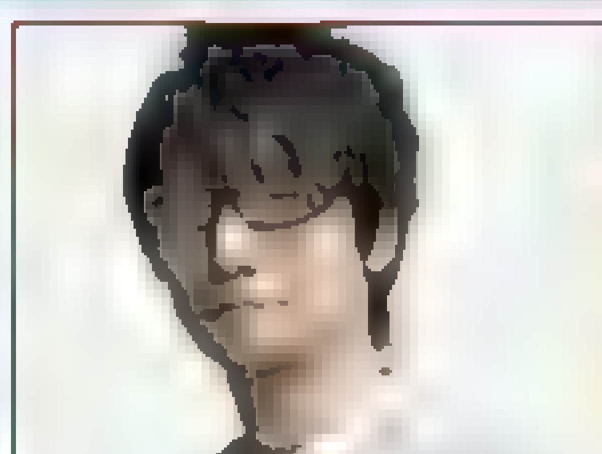
## 志仓千代丸

在看苹果发布会实况，新价格的iPhone4与iPhone4S于10月14日发售。另外iPhone5未发表，这下不知道大家睡不睡得着咯。

10月5日

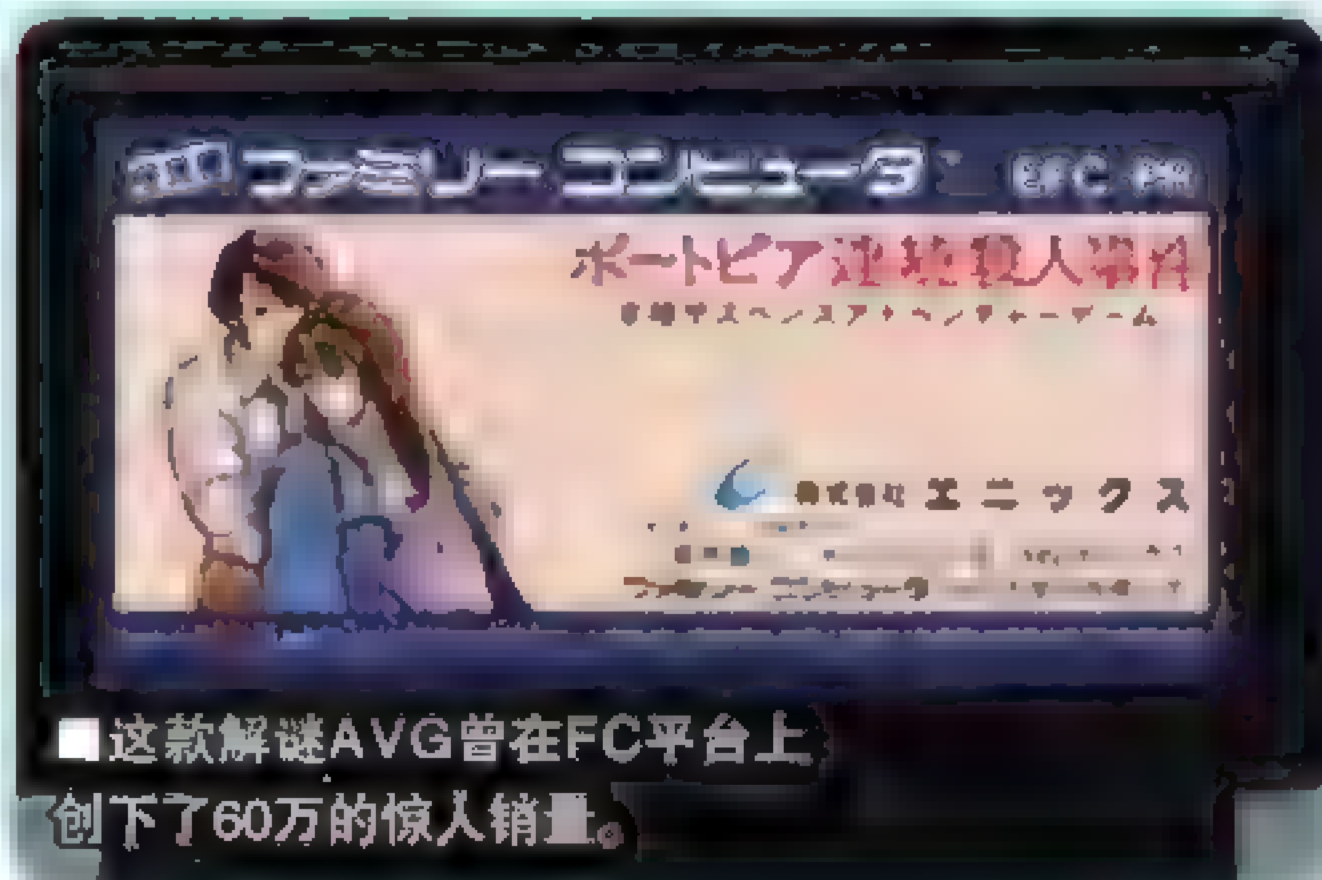






## 小岛秀夫

对本人最大影响的游戏TOP4是：《超级马里奥兄弟》、《铁板阵》、《波多比亚连续杀人事件》和《另一个世界》。《马里奥》创造出动作性，《铁板阵》的世界观，《波多比亚连续杀人事件》的戏剧性，以及《另一个世界》的文学创作性，让我学到了许多许多。




■这款解谜AVG曾在FC平台上创下了60万的惊人销量。

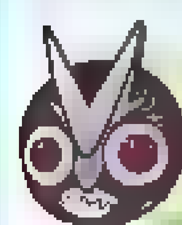
10月5日





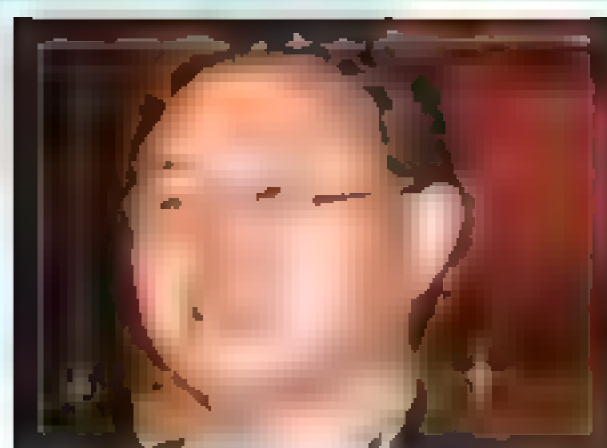
## 森利道

在公开录制《苍翼默示录》广播后，两名制作人员在后台互相“玩弄”着。快停手吧。





## 吉田修平



买了《闪乱神乐》回来了，不过《战争机器3》却因为缺货买不到。




▲不知道吉田修平买下《闪乱神乐》时的表情是否和这面广告牌一样呢（笑）。

9月2日



## 高木谦一郎



正在搬迁办公室，由于有许多让人难忘的资料，不整理好就无法继续了。稍后晚上会与《闪乱神乐》的开发小组成员们去庆祝！就算再晚也继续喝，就算昨天喝了也继续喝！



9月29日



## 稻船敬二



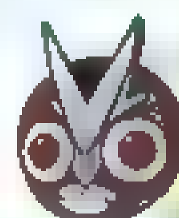
在此之前，每年这时候都要为自己所属的公司（Capcom）展台忙于准备，从今年自己没有展台，而是以第三者的身分参加展会。当然这次前来也是因为要露个脸，约其他人在这里见个面、上台做嘉宾等事情，虽然很忙，但心情和一般观众还是比较接近的。

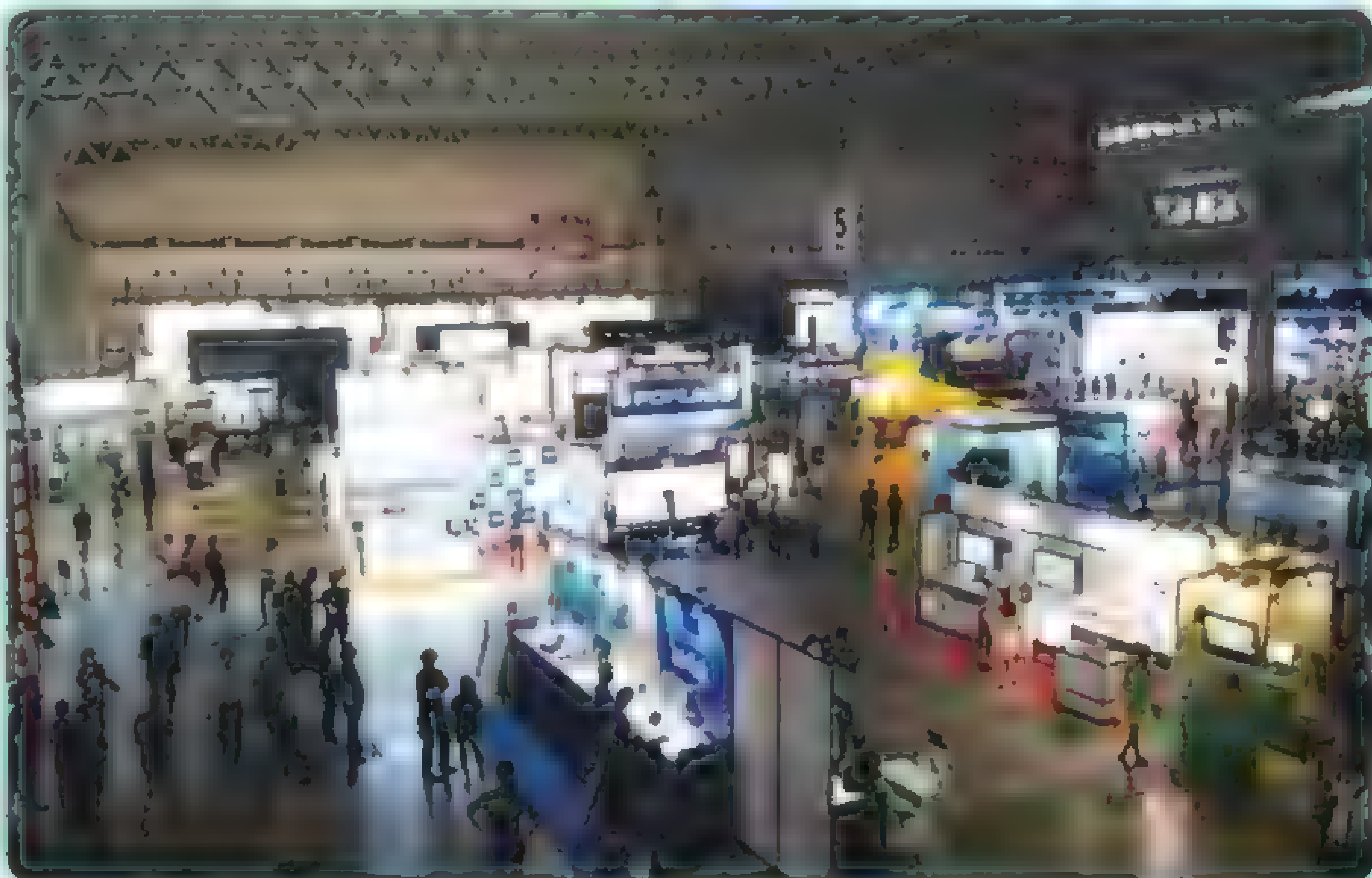
作为游戏业界的大节日，开发者为了TGS通宵达旦地准备出展作品，至今依然没有丝毫改变。尽全力地让观众尝试游戏，当受到观众的评价时，这份心情足以抵消之前的所有劳累。

最近的游戏展览规模貌似在急剧减少，几十万名观众前来的展会几乎看不见了。现在我虽然比较老实，但也差不多该爆发一下了，游戏展上的乐趣就先让我保持沉默吧。

希望游戏业界可以更加有朝气。

9月14日





# 黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW



本辑“黄金眼”的最高分不出意外地由《碧之轨迹》获得，在索系掌机上稳稳扎根的Falcom越发卖力了。被舆论炒得热热闹闹的《闪乱神乐》虽然以女性角色为卖点，但实际素质尚可，仅以一分之差落榜于“热血推荐”级别。另外还有那款AKB FANS绝对不会错过的游戏，尽管是一款FANS向游戏，不过质量相比前作算是成熟了不少。

栏目主持：胧月

本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

## 闪乱神乐 少女们的真影





**阿鲁** 虽然游戏中处处都能看到各种“服务玩家”的演出，但本作的内容绝不仅仅是一款卖肉游戏这么简单。游戏的操作和《无双》类似，依靠轻重攻击交替组合即可打出不同花样的连招，配合爆裂忍法、秘传忍法等动作要素使游戏更加爽快，而通过“绿碎”攻击派生出的飞翔乱舞也让动作达人有的放矢。游戏一共为玩家准备了70个任务，完成主线任务后还会出现更高难度的隐藏任务供玩家挑战。可惜游戏的BOSS设计得不够合理，敌人硬直过大导致对决过程无法一气呵成，爽快度略有下降。 **8**

**总分 23**

| | |
|---|---|
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 角色 | ★★★★★ |
| 养眼 | ★★★★☆ |

虽然本作的战斗非常爽快，但在2D和3D间频繁切换的方式让人很难适应，加上通关后值得研究的地方较少，耐玩度方面还稍有不足。 **7**

就一个以“杀必死”要素来吸引眼球的游戏来说，本作的素质甚至可以用惊艳来形容，流畅的动作使游戏的爽快感倍增，推荐给喜爱动作游戏的玩家尝试。 **8**

■閃乱カグラ 少女達の真影■卡片■MMV■ACT■2011年9月22日■1人■无对应周边

## 武装神姬 战斗大师 Mk.2



机娘少女题材ACT《武装神姬 战斗大师》的续作，在前作的基础上追加了新神姬、武装以及场地等要素，并且调整了敌人AI以及大幅缩短读盘时间



**乌冬** 说是最新作，其实只能算作是强化版，追加的内容都是在前作的基础上扩张，存档也是很“厚道”地连流程进度都继承。本作作为角色游戏是合格了，性格丰富的神姬再加上纸娃娃系统，可以说另一种形式的美少女育成游戏。并且这次还加入了御姐和傲娇属性的神姬，喜欢这两种属性的玩家的怨念终于得到解除。动作游戏方面本作还是有待加强，战斗的节奏整体偏慢，手感僵硬，而且偏偏一场战斗的经验值又少，要发展流程就不得不重复作业，如果要同时育成多名神姬的话，枯燥的练级更是让人感到乏力。 **7**

**总分 19**

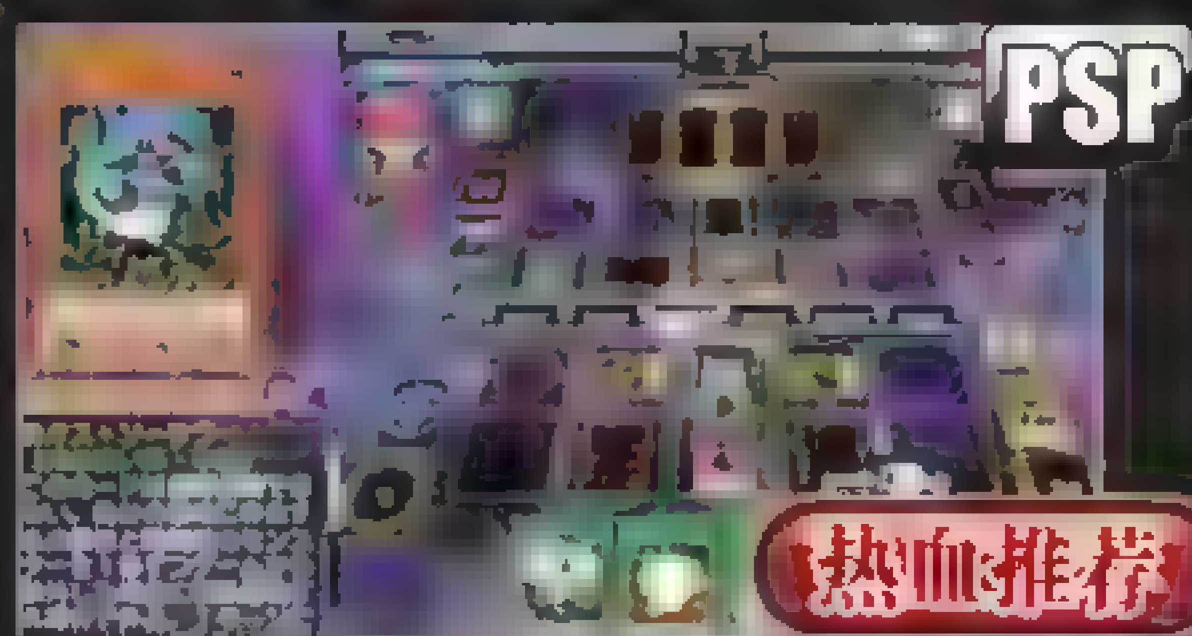
| | |
|---|---|
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 手感 | ★★★☆☆ |
| 神姬数 | ★★★★☆ |

**半夏** 本作故事紧接前作添加了新的角色，游戏中可以使用各种机械萌娘进行战斗。画面保持前作风格，在游戏中可以自由欣赏取得的动画和CG，比较遗憾的是没有全程语音。 **7**

**酷洛洛** 尚未发售时从游戏宣传上可以看到本作新增了不少内容，但实际游戏后却没有那种“升级版”的感觉，总体与原作变化较少，让人有点失望。 **5**

■武装神姫 バトルマスターズ Mk.2■JMD■Konami■ACT■2011年10月22日■1～4人■无对应周边

## 游戏王5D's 双重战力6




人气卡片游戏《游戏王5D's 双重战力》系列的最新作，收录了《游戏王5D's》动画版WRGP篇和孤光群雄篇的剧情，并追加了《游戏王ZEXAL》的新卡片。



**乌冬** "《双重战力》系列"的集大成之作，登场角色和收录卡片都是最多的，并且因为《游戏王5D's》动画版完结，游戏的剧情也相应地迎来高潮，非常值得一玩。新内容里最值得一赞的无疑就是新卡片了，《游戏王ZEXAL》的超量召唤可以说再次丰富了玩家的战术组合。除了新角色与新卡片外，这次游戏的细节方面也有少量的变化，像是NPC的造型更多元化，不像以前改个头发和衣服的颜色就当成另一个人来用，还有A的思考速度也有所提升，不过AI的智商还是有待改善，双人战时经常会做些匪夷所思的行动，让人哭笑不得。 **8**

**总分 24**

| | |
|---|---|
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 充实度 | ★★★★☆ |
| 卡片数 | ★★★★☆ |

**白菜** "《5D's》系列"的终结之作，完整收录了动画中的所有卡牌，另外还有大量原创卡牌。决斗时CPU的AI有所提高，决斗的节奏加快得恰到好处。 **8**

**胧月** "《5D's》系列"的集大成作，角色和系列均达到系列之最。以往拖沓的节奏也有明显改善，不过相应的代价是AI出牌精确度降低，速度和质量未能良好并存。 **8**

■游戏王ファイブディーズ タッグフォース6■JMD■Konami■TAB■2011年9月22日■1～4人■无对应周边

## 英雄传说 碧之轨迹




教团事件后的克罗斯贝尔迎来了新生，而这背后却隐藏这一个巨大的阴谋，特务支援课的罗伊德一行人能再次跨越这巨大的壁障吗？

**阿鲁** 作为《零之轨迹》的延续，游戏的大致系统和前作别无二致，但值得称赞的是在一些细节上做了比较人性化的处理，例如装备"鹰目"后出现在小地图上的敌人有了朝向的设定，这样一来就能更好地判断怪物何时背对我们，让偷袭的成功率大幅提升；战斗中大部分动画可以直接跳过；使用烟雾弹后直接脱离战斗等，省去了不少战斗的时间，让玩家把更多的时间投入到精彩的剧情和丰富的任务中去。本作的剧情非常不错，当黑幕被揭露时小小地震惊了一下，实在没想到会是这样，不得不佩服编剧的想象力。 **9**

**总分 26**

| | |
|---|---|
| 剧情 | ★★★★★ |
| 角色 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★★ |

**白菜** 故事发展很有看点，系统比起《零之轨迹》也有一定的改良。可惜要完整理解游戏中对话的话，需要大量前作经验，甚至是《空之轨迹》开始的积累，对新玩家来说不太亲切。 **8**

**胧月** 充实的流程带来的依然是更多更大的坑，这个系列堪称游戏界的《海贼王》了……战斗难度进一步下降，刷杂兵略有机械作业感，不过尚不影响游戏体验。 **9**

■英雄传说 碧の轨迹■JMD■Falcom■RPG■2011年9月29日■1人■无对应周边

## AKB1/48 星恋关岛




前作《AKB1/48 星恋之梦》首周23.6万的销量让业界一片哗然，如今NBGI再接再厉，以阳光夏日的关岛作为舞台，向玩家和FANS进一步展现日本国民美少女偶像团体"AKB48"的特有魅力。



**酷洛洛** 这篇220字标准的黄金眼位置也明显无法展示出AKB48在日本乃至全亚洲的魔力。如果你是一名AKB饭：游戏中的阳光、海滩、泳装AKB成员、全程真人语音、高画质神告白影像、比前作更丰富的人物照片与事件，以5229日元（约435元人民币）的通常版价格换取被48名美少女轮番挑逗的享受，某程度无疑是物超所值，当然如果通常版还不能表达你对AKB的爱，还有各种同捆限定版任君选择。但如果你只是一名普通的AVG玩家，那你就当进游戏看看三次元美少女吧，但不排除从此陷入游走在二次元与三次元之间的"混沌深渊"。 **7**

**总分 23**

| | |
|---|---|
| 创意 | ★★★★★ |
| 系统 | ★★★★★ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

**阿鲁** 虽说游戏对应的人群基本上锁定为AKB粉丝，不过本作中，偶像们的表情更加自然，照片、剧情和突发事件也都焕然一新，泳装姿态的偶像们一级棒！ **8**

**乌冬** 和前作同样，可"玩"的部分不多，对AKB48不感冒的玩家可能会觉得乏味。但对于粉丝来说，可以和自己喜欢的偶像进行虚拟恋爱本作就已经值满分了。 **8**

■AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…■JMD■NBGI■AVG■2011年10月6日■1人■日版

# 黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH




**Persona2 罪**

ペルソナ2 罪

PSP ◆Atlus◆RPG◆2011年4月14日◆日版
◆1人◆6279日元◆无对应周边

游戏时间 100小时以上

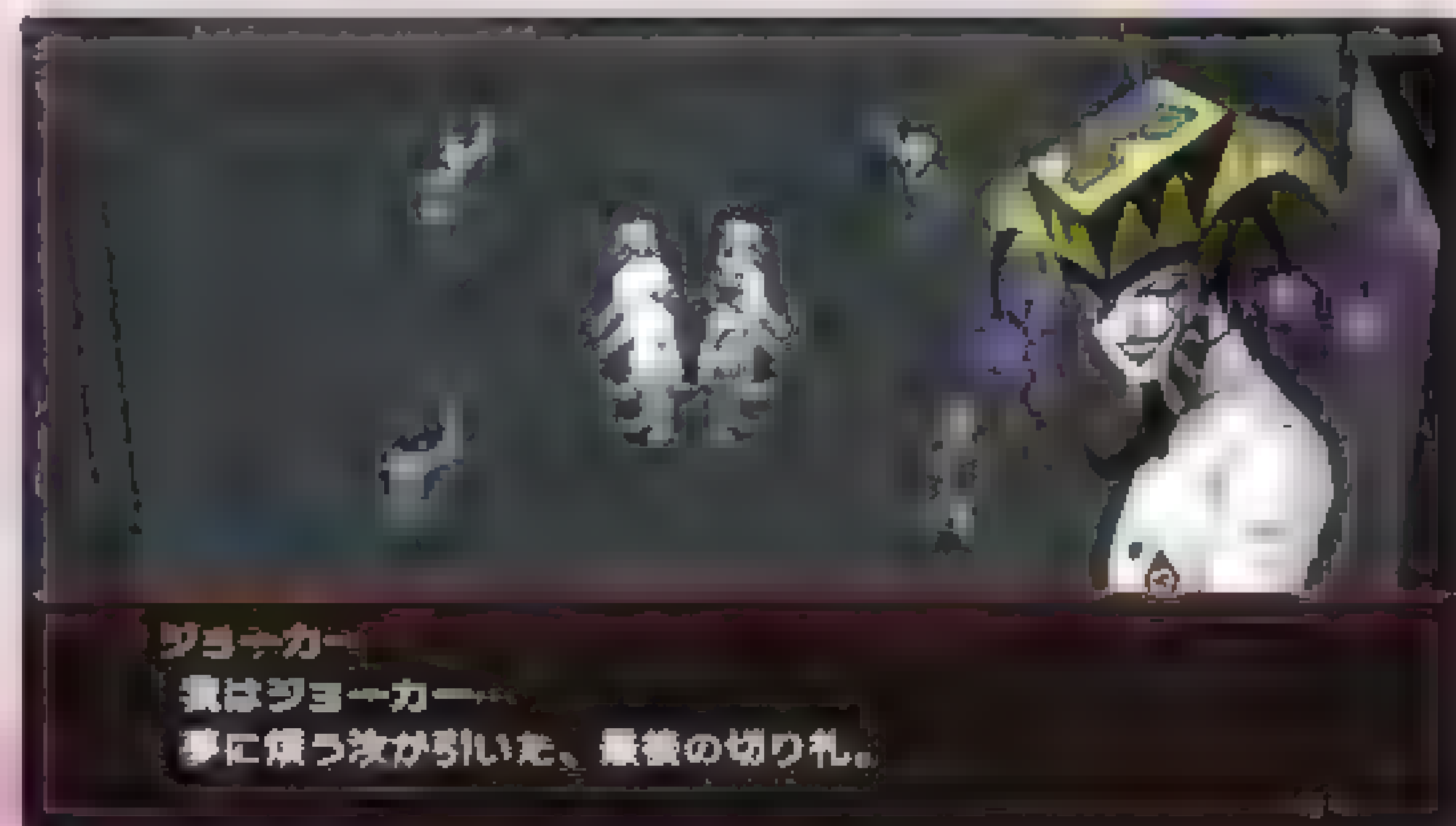
## 古代佳人的穿越

想来不少读者都看过晚清皇帝的嫔妃照，尝闻“后宫佳丽三千”的真龙天子，身边居然只有这几个柴禾妞，不免令人失望，兼对古人的品味加以怀疑。虽说一个时代有一个时代的审美，但唐朝仕女图也好，蒙娜丽莎也罢，起码丰腴白皙，更别提展现人体健康美的古罗马雕像了。健康不显病态的标准，放到任何年代都是没问题的。一些简陋的老游戏都有健康完善的内核，如今尽管已跟不上时代，也总不缺人去发现它们的价值。

本作号称跨越11年的回归，实际上老游戏在PSP上借尸还魂并不稀奇，不过“《女神》系列”一来比较小众，二来有与其相辅相成的FANS群，不至于推出个诚意不太够的复刻作品就被送到炮口上，就算不太感冒该系列的玩家，一般也对其抱持着敬畏之心（难听点就是“敬而远之”），比起一些浪尖上的大作系列幸运了不少。说到这里，本次REVIEW的基调也可以奠定下来了：一、这是一款好游戏；二、单从复刻素质而言，此作一般。

## 进化之处

不加掩饰地讲，PS版《Persona2》的战斗系统在我玩过的RPG中是最为蹩脚的。“《女神》系列”的所有作品都严格遵循着一套属性克制系统，不过与大部分RPG不同的是，敌人对属性的耐性最强可到反射级，所以即便我方角色已经练到很高强度，除了使用万能系攻击外是根本无法“轻松”、“无脑”地完成哪怕一场杂兵战。为了加快战斗节奏，不少RPG加入了“总攻”系统，即选择该指令己方队员就会自动战斗，PS版《Persona2》最为遗憾的地方，就是它竟然只有“总攻”。玩家需要先对角色一次下达完所有指令，然后选择战斗开始，让角色一遍遍重复相同的动作，直到将敌人全部消灭，偏偏《P2》的战斗难度并不低，初期敌人一次就可能将我方打残，这时玩家必须手动停止总攻，通过N层选单选好回复指令，然后——继续总攻吧……这令人极度头疼的设定终于在PSP版得到改良，参照了PSP版《P1》的战斗，首先把逐个下达指令和总攻分开，菜单级别也作出了简化，尤其是合体技的发动更加直观简单，同时也不乏最早的摸索乐趣。以上改变并非所谓的“对轻度玩家妥协”，而是的的确确的人性化。



## 诚意缺失



复刻一款游戏，改动幅度应该控制在什么度，这是很让厂商头疼的。《女神》的用户群很固定，大多都是撞了南墙也不会回头的死忠，如何照顾好他们的感受？Atlus在2009年推出PSP版《P1》后，就因BGM风格太过《P3》、《P4》化而受到老玩家的指责，这回厂商学乖了，为玩家准备了两套BGM，既保证了目黑将司的工作量，又让老玩家无刺可挑，不过除此之外，也只有前文提到的战斗系统和新OP算得上增进了玩家的游戏体验。（新OP中天野舞耶被锁链吊起来的镜头有过度演出之嫌。）《P3》、《P4》虽“有违祖训”，且原创的Persona设计大多华而不实，但召唤Persona攻击时的画面演出令人称赞，《P2》大可套用一下《真3》和《数码恶魔传说》的现成建模，强化一下画面演出。此外，游戏在细节上的优化也有问题，在跟恶魔交涉完毕后，如果交涉决裂，接下来的一轮战斗必定会出现画面延迟，读盘时间有所缩短，但也只是在原作的基础上罢了。

相比同来到PSP上的《P1》，这次的《P2罪》没有像样的隐藏BOSS。50多级就能无障碍通关，接下来解开废液处理场的开启条件，就能进去探险一番。可惜这是个只有两个场景的迷宫，10分钟就能逛一个来回，号称最强敌人的爱丽丝也能被40来级的Persona用即死攻击秒杀。当玩家辛辛苦苦地靠刷爱丽丝练到80级以上，再要升级就举步维艰了，最重要的问题是：我等级高了，拿到路西法、撒旦、湿婆了，有谁够我打呢？当然，尽管没有隐藏BOSS，官方还是用定期的免费DLC来提升玩家的附着度，然而不期而遇的PSN故障事件对此造成了打击，等可以下载任务时，玩家的热度也许早就过去了。

## 经典剧情

剧情和世界设定，是《P2》惟一、同时也绝对无法去黑的。《罪》和《P1》一样以菲列蒙和无貌神作为全人类性格中光明面和黑暗面的人格化代表，Persona与恶魔的战斗其实是角色内心抗争的象征，因此“《Persona》系列”并不像正统的《真》那样讲究神魔鬼怪，而是将这些鬼神形象都赋予了心理学上的象征，既对《女神》玩家保持了一贯的亲切，也更加具有现实意义。游戏还营造了一个“只要传播流言便可成真”的架空世界，强调了人的内心意识投射到外界时，究竟会有多大影响。当然真实世界中谣言的传播会得到各方面的控制，生命力较短，然而如果世界末日真有一天来临，人祸将先于天灾将人类（或人类文明）毁灭。

游戏中设置了一个10年前的纵火案，以倒叙回忆的方式展现在玩家面前。这场纵火案不仅与游戏中的世界末日有关，也酿成了5名好友间的悲剧。主人公们一方面要对抗流言，阻止世界的毁灭（虽然最终他们失败了），另一方面也在这个过程中渐渐发现自己人性上的缺陷，真正长成一个大人。在这一点上，《P2》和《P1》一样，都可谓是献给玩家的人生教科书，周防达哉不是《P4》中的救世主化身，而是真实贴近玩家的一名高中生。其实除了主线剧情外，游戏中每名NPC的对话里都包含了数不清的细节，就此错过委实可惜。不管玩家听不听得进，我还是劝说一句，如果之前你只仅仅追求的是通关并对游戏大失所望，诚心应该重新再玩一遍，不需任何考究，一个真实的、拥有无数细节的世界就能令你叹为观止。



每年的10月1～5日，在广州的锦汉会展中心都会举行穗港澳ACG动漫游戏展。由于编辑部距离广州并不算远，一个小时多点的车程就能到达，加上该展有着不少亮点（不得不承认许多时候是为了看动漫歌手），因此个别小编每到这时候都会前往那里“赶场”，顺道会会好友、与厂商之间沟通沟通。至于今年又有什么看点呢，就等小编带大家去看一看现场的盛况吧。

文 酷洛洛&半夏 美编 Juxi



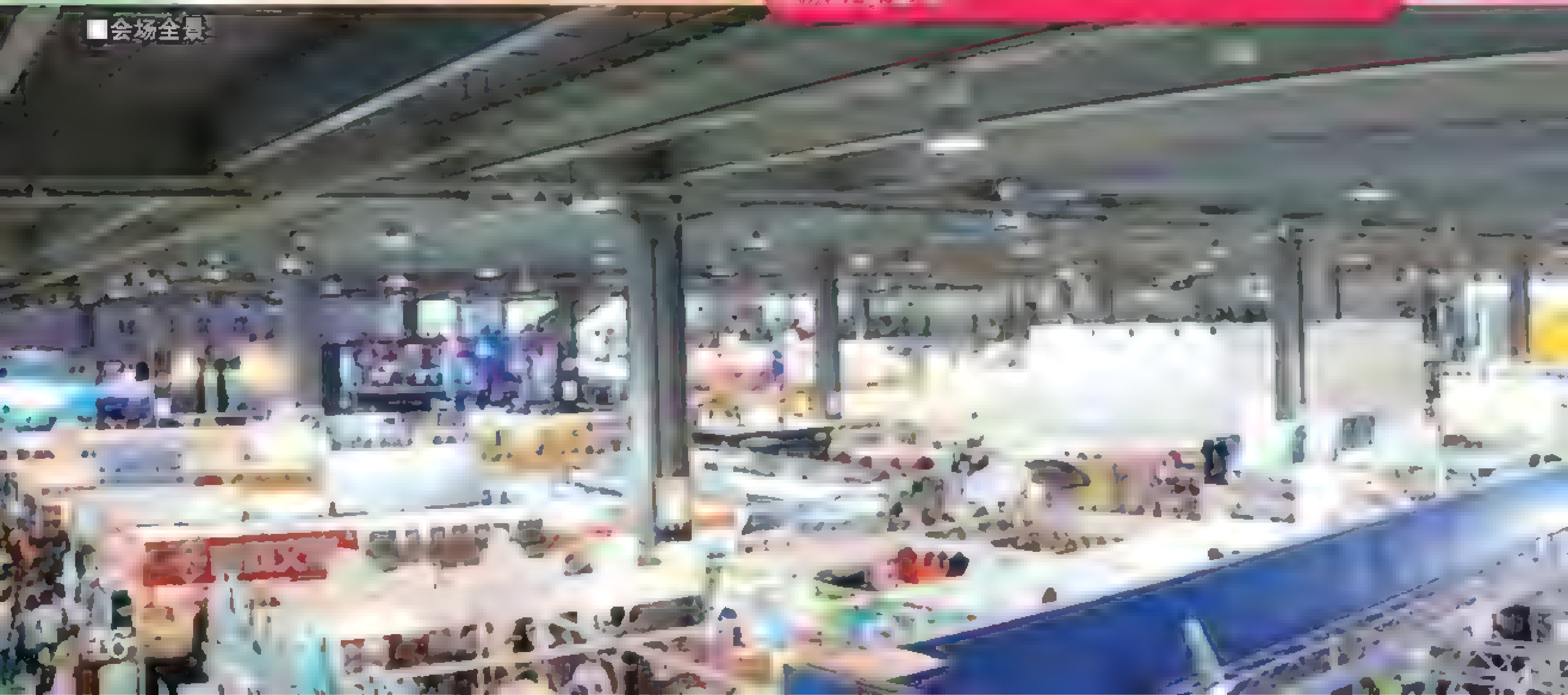

# 广州2011穗港澳ACG动漫游戏展现场报道

## 大厂展区 亮点多多

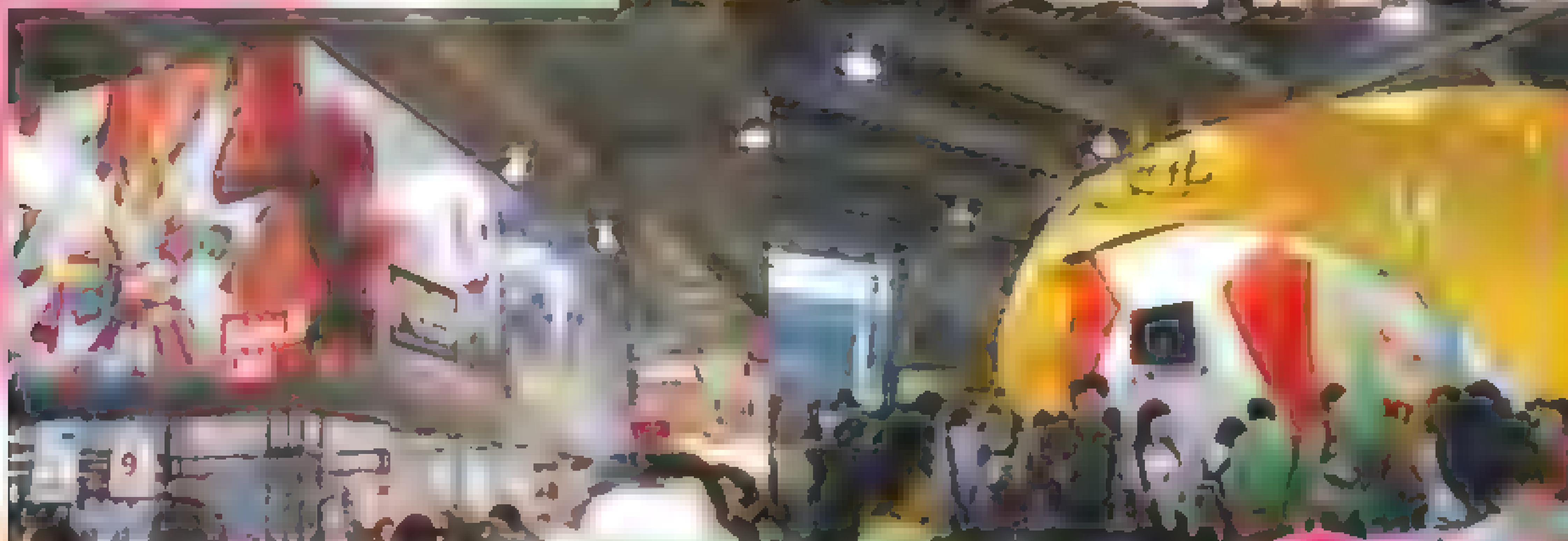
▲由于家用机尚未正式进入国内，如X360的Kinect试玩区也只能命名为“香港游戏试玩区”，多少有点让人唏嘘。

▲那么多机友，不碰面也得“擦一擦”，几天的漫展我们的3DS就和54位同样手持3DS的玩家擦肩而过，不知其中有没有我们《掌机王SP》的读者呢？

■会场全景



▲▼▶随着海外出版社在国内建立合作公司，如今国内的漫展也能看到这些海外参展商了。

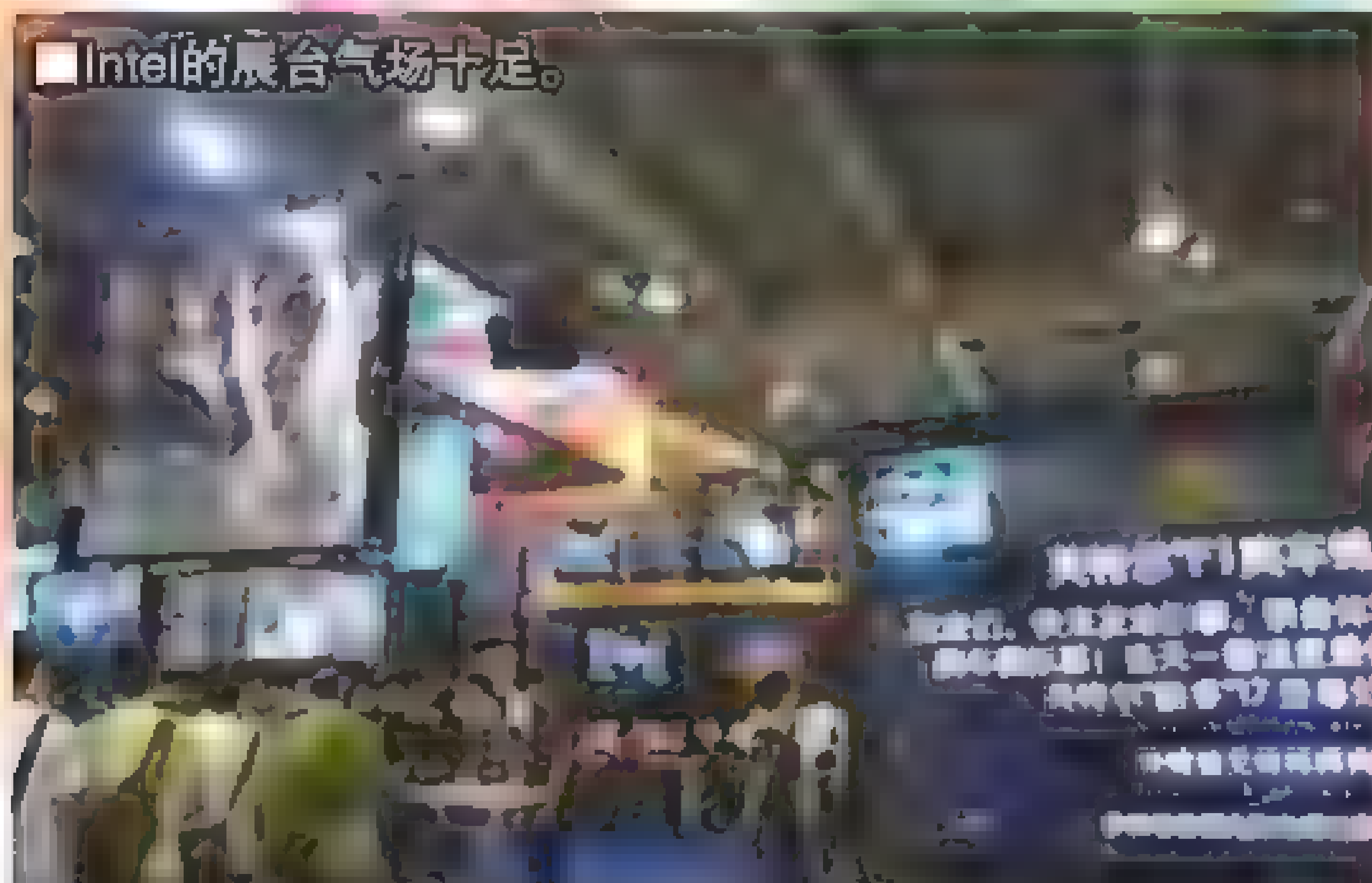


▲1/6的00高达。

◀如漫友文化等国内展台，在漫展中也有着相当的人气。

## 游戏竞技 占尽目光

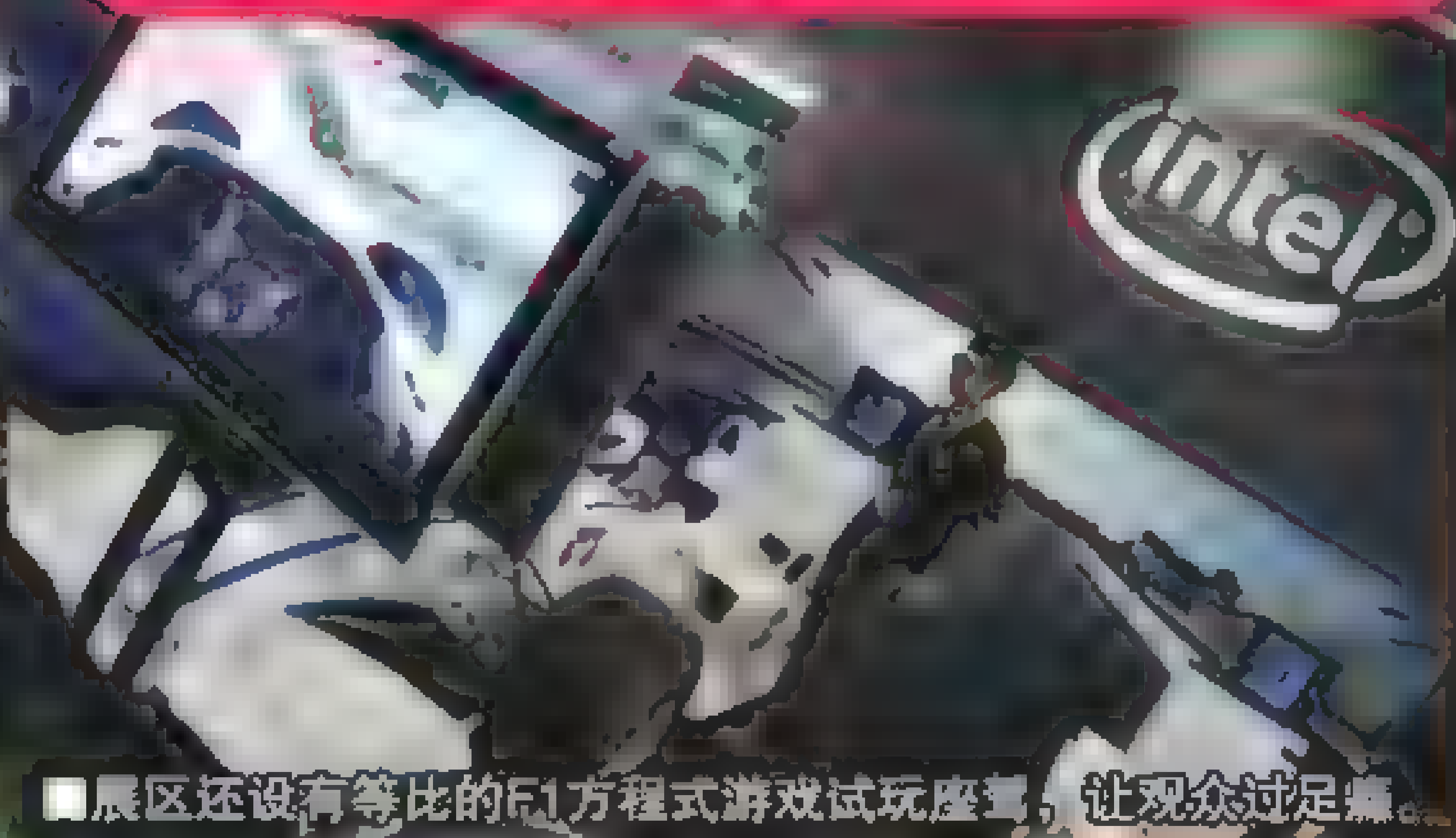
[illegible]的多台顶级配置试玩游戏。



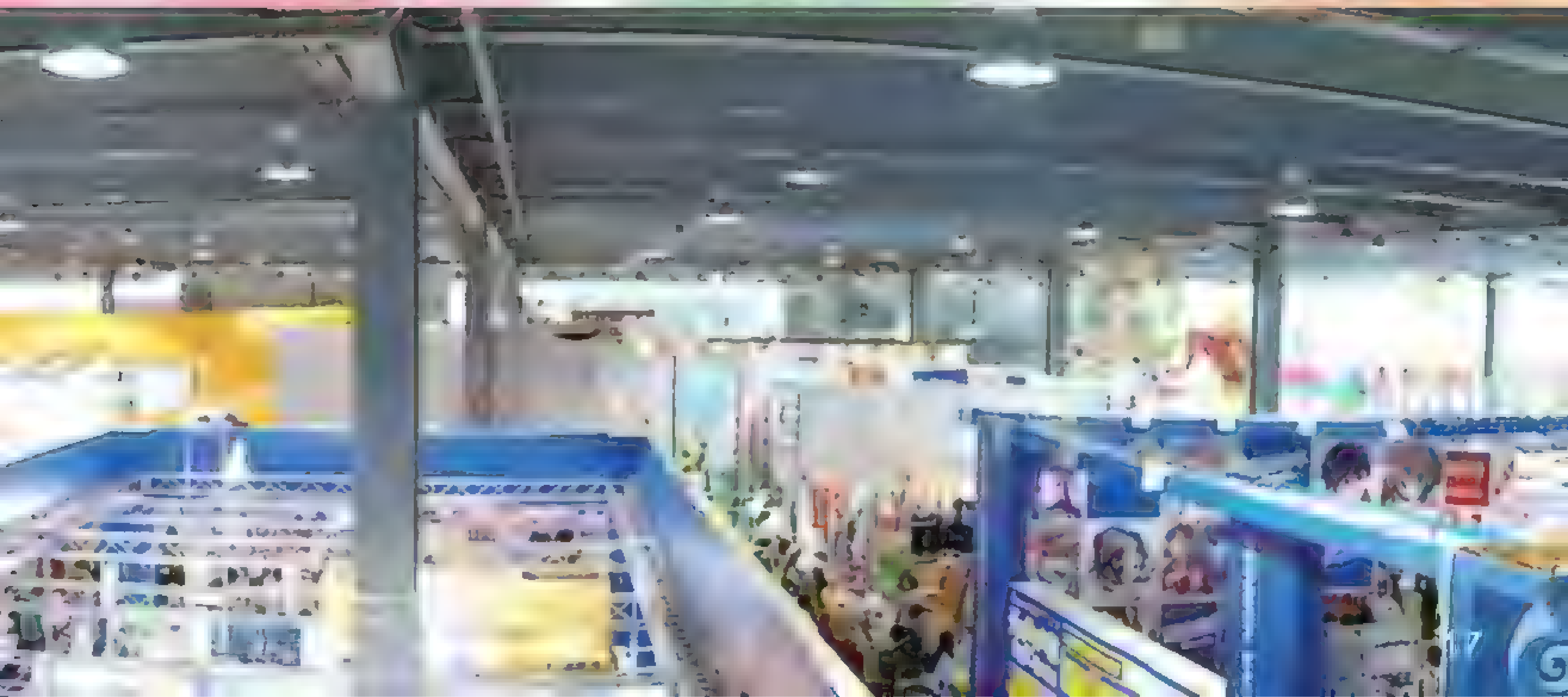
■Intel的展台气场十足。



■IEM比赛现场。




■展区还设有等比的F1方程式游戏试玩座驾，让观众过足瘾。

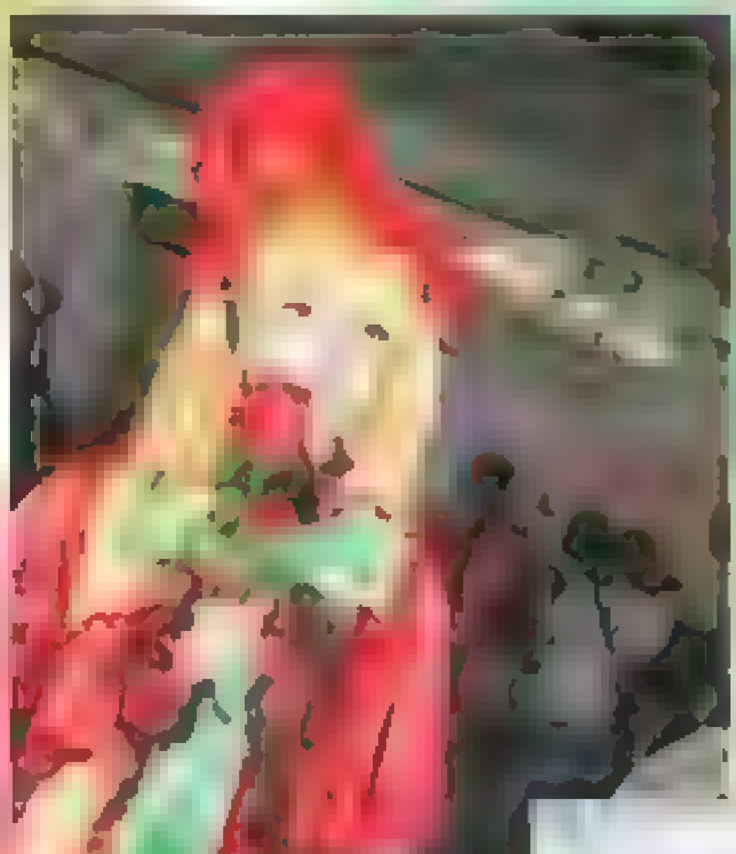


# 满城尽是Cosplay

游走在漫展过程中，大概10个人中就会看见一个Cosplay的观众。这主要是因为主办方设立了“Cosplay自由行”的机制，只要Coser们在展会开幕前与主办联系申请自由行，漫展期间全天都能够自由出入。在二层舞台旁边的摄影区会看见各种围观的人群，此时毫无疑问是有Coser在中间供人拍摄了。于是酷洛洛也没错过机会，给大家拍下了几张。

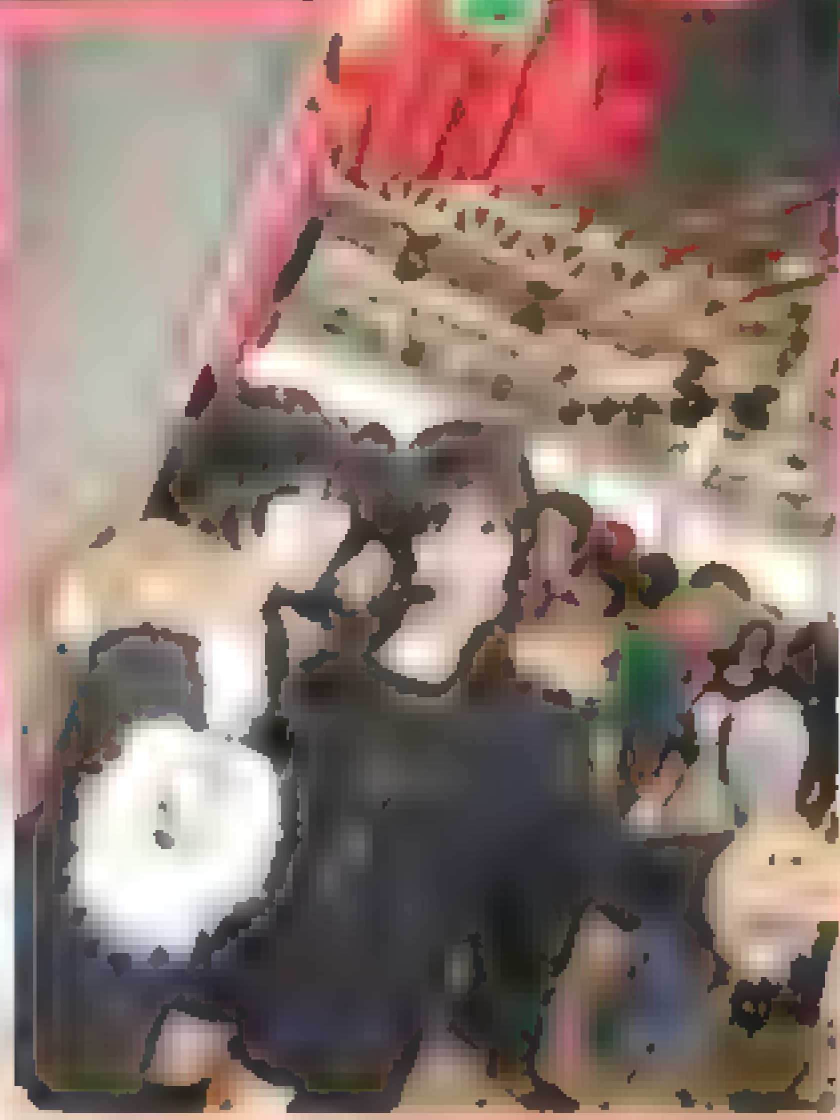














■“游侃小筑”的两位嘉宾，狩子与梨嘉，在动漫游戏展这几天化身为天闻角川的官方Coser哦



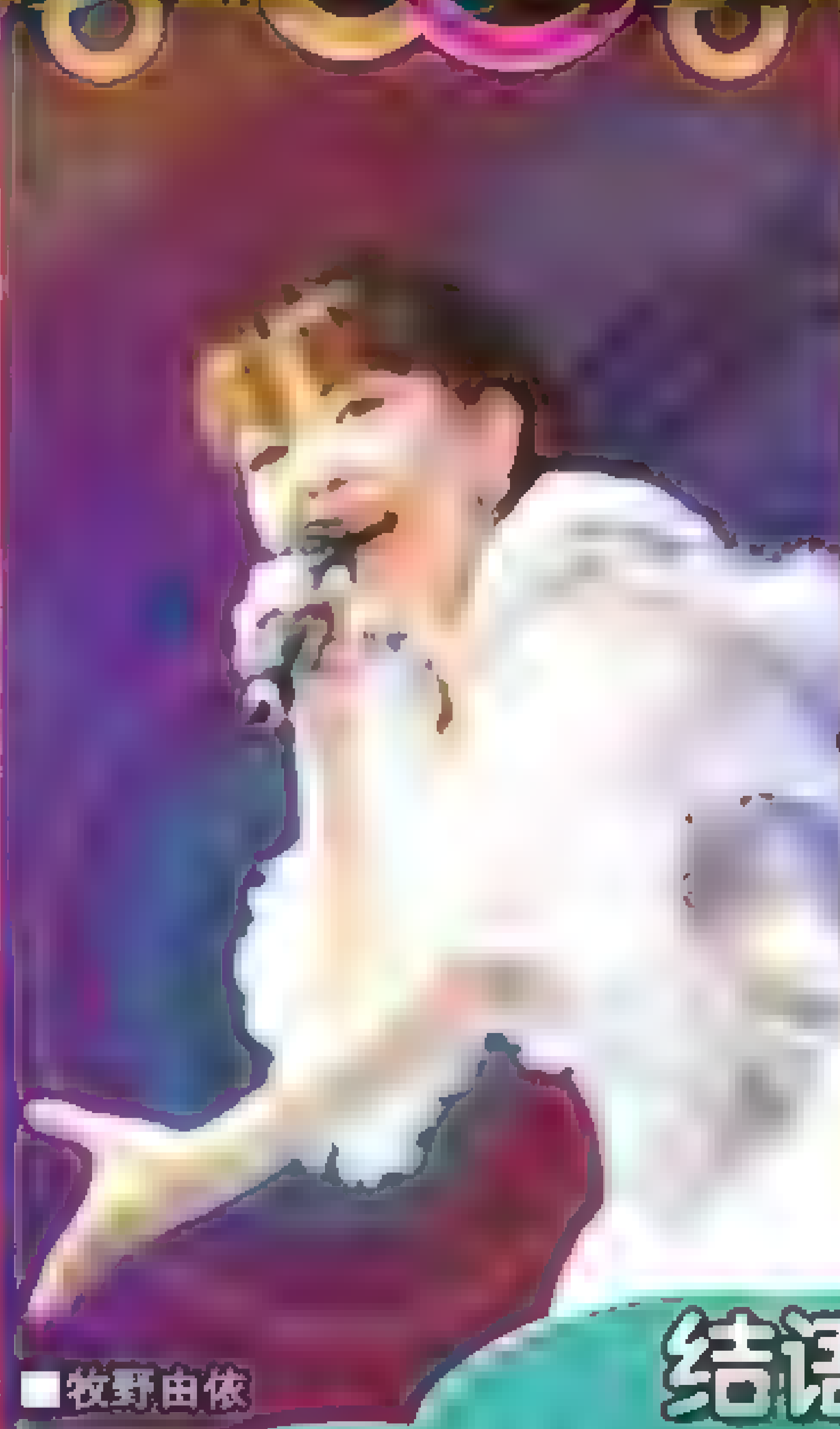

■现场Cosplay比赛的这队《MHP3》Coser，掌声Hold不住呀！



《盗墓笔记》作者南派三叔的签售现场，照片里头的全是三叔的女FANS（其中还混有半夏）。

## 女观众顶起半边天

## 日星闪耀 牧野由衣、Cuei、桃井晴子现场献唱



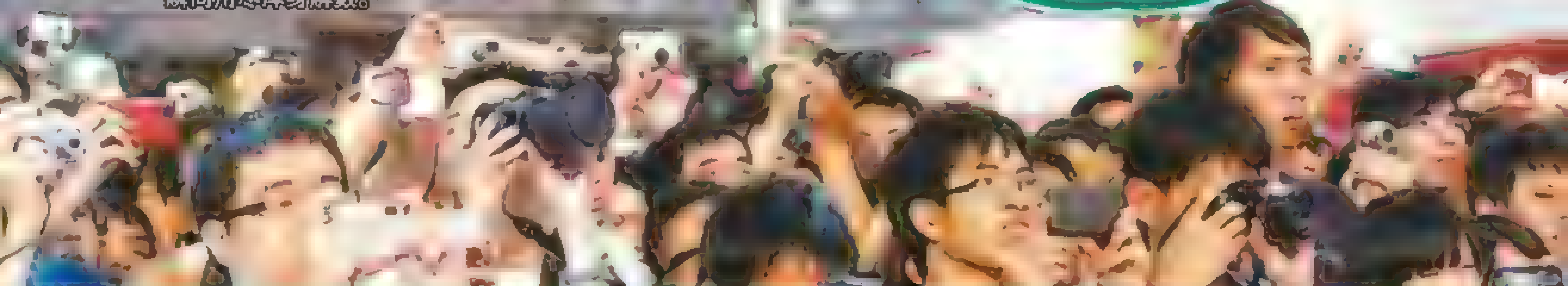
牧野由依



CUEI

## 结语

单反、长焦、卡片机、手机，观众为了留下偶像在眼前的瞬间用尽浑身解数。

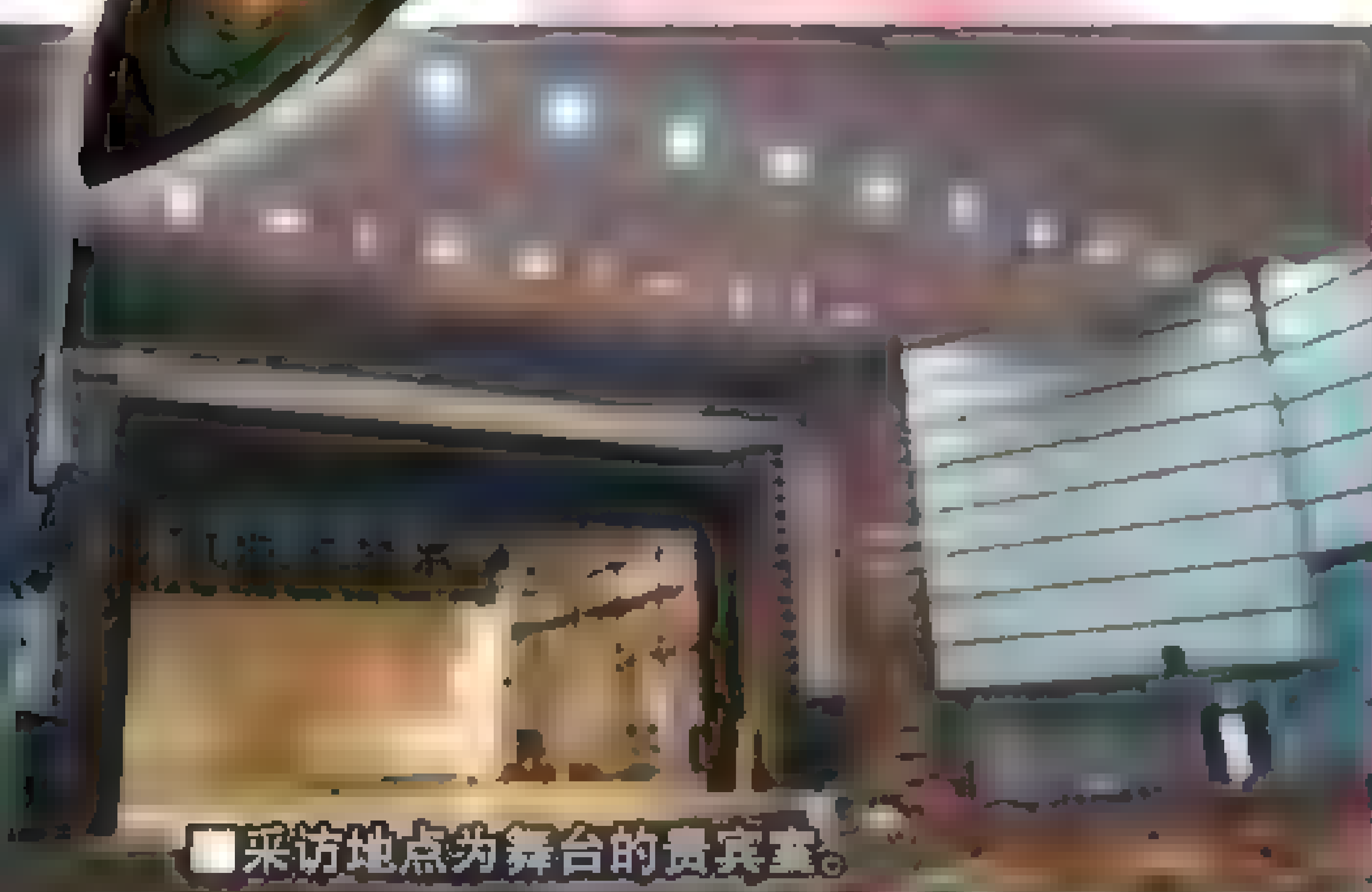




# 绿川光&今野宏美 广州见面会 独家专访

2011年10月3日，日本著名声优绿川光与今野宏美在广州举行了一场别开生面的见面会 一位是《高达W》希罗·尤尔、《宿命传说》里昂与袁达斯的“化身”；一位是《幸运星》小神晶、本年新番《日常》博士的幕后藏镜人，而适逢主办方的邀请，这次几位小编有幸能近距离接触这两位动漫界的大人物，于是便有了这篇报道

文 酷洛洛&白菜 美编 Juxi



■采访地点为舞台的贵宾室。

## 绿川光

Midorikawa Hikaru

出生日期：1968年5月2日

经纪人公司：青二事务所



部分代表作

- 《新世纪GPX》——新条直辉
- 《龙珠Z》——人造人16号
- 《灌篮高手》——流川枫、池上亮二
- 《新机动战记高达W》——希罗·尤尔
- 《分身战士》——刘岚
- 《魔装机神》——安藤正树
- 《反叛的鲁路修R2》——黎星刻
- 《心跳回忆 女生版》——叶月珪
- 《宿命传说1、2》——里昂/袁达斯
- 《战国无双》——明智光秀



## 今野宏美

onno Hiromi

出生日期：1975年9月13日

经纪人公司：青二事务所

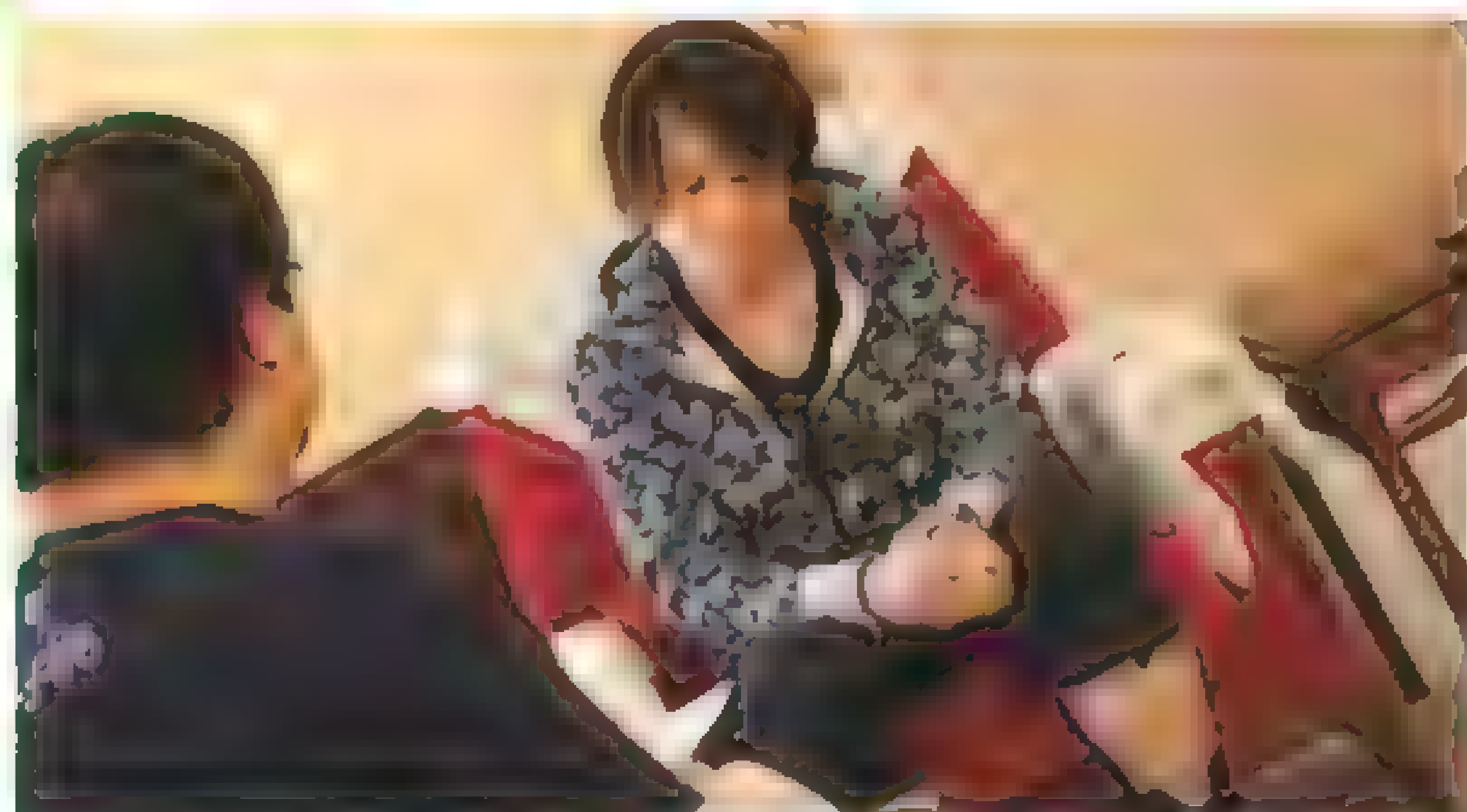
部分代表作

- 《幸运星》——小神晶
- 《圣诞之吻》——中多纱江
- 《日常》——博士
- 《英雄传说 空之轨迹》——缇坦
- 《真·三国无双 联合突袭2》——虞姬

早上10点，众小编来到广州蓓蕾剧院准备采访工作，这时剧院的工作人员也开始搭建舞台。另外见面会开始时间为晚上7点，但其实剧院外早已有FANS在排队等候，而且全是妹子，想必是绿川光的FANS吧。



现场的采访人员为酷洛洛、白菜与UCG的九兵卫三人，为了让“最喜欢绿川光”的白菜能够达成一项人生成就，最后众人决定把采访工作“推”给白菜进行，而酷洛洛则在相机背后按快门。采访完毕后白菜和众人说的第一句话就是：“我紧张死啦，他和我就那么近！”

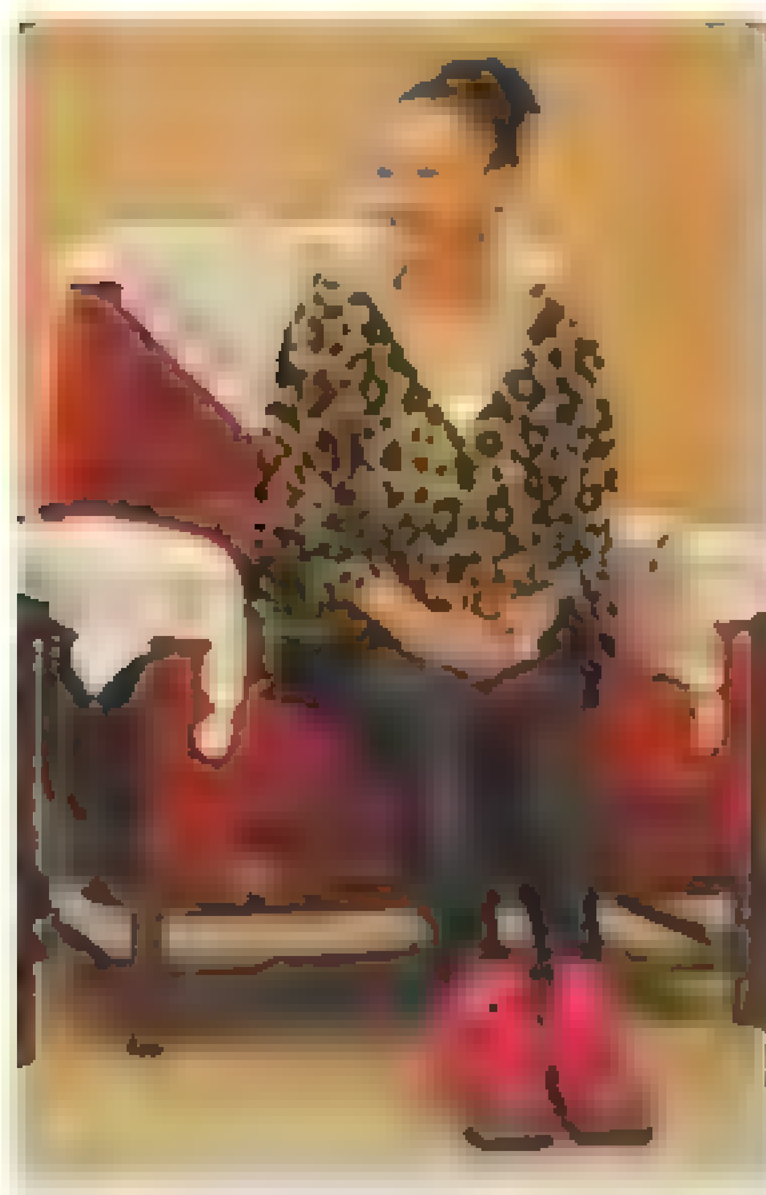


**白菜：** *大家都熟知绿川先生是《仙境传说》和《机战》的FAN，请问绿川先生还有其他特别喜欢的游戏吗？最近在玩什么游戏呢？*

**绿川光（以下简称绿川）：** 最近基本都是玩手机线上游戏呢，以Mobage和Gree这两个公司的为主吧。跟我一样喜欢PSP游戏的声优们也有很多人在玩，最近日本真的很流行Mobage的游戏呢，所以我也忍不住跟着一起玩了（笑）。

**白菜：** 听闻绿川先生在每一作《超级机器人大战》发售后就能早早通关，请问绿川先生对该系列有着什么样的评价与感受呢？

**绿川：** 嗯……这个系列每一作进化都很棒呢。以前的机体基本上都没有动作的，现在就像是在看动画一样，机体的动作真是太丰富了。我真的觉得很厉害，所以一旦出了新作，总是忍不住得第一时间去玩（笑）。真是很了不得啊，参战作品也很多。如果其中有自己配音的角色驾驶机体参战的话，就算完全不强，也会一边享受着幸福的感觉一边培养他呢。



**白菜：** 在《空之轨迹》中是乖巧的缇坦，在《幸运星》中是任性的小神晶，请问哪名角色更加符合今野小姐现实中的个性呢？

今野宏美（以下简称今野）：

**今野：** 嗯……怎么说呢。缇坦是个爱哭鼻子的孩子，这一点也许跟我挺像的（笑）。小晶嘛……基本上可以说是跟我没有相似之处的，不过在我想要撒娇或是生气的时候，搞不好会突然变成小晶的。

**白菜：** 今野小姐在为新番《日常》配音的过程中，有没有什么印象特别深刻的事？

**今野：** 《日常》的配音现场真的是非常欢乐。我配音的角色是一个小巧可爱的女孩子，于是导演允许我进行自由发挥。因此在动画中出现的那些莫名其妙的哼歌，基本上都是我即兴发挥的（笑）。真的是很随意，很有意思呢。

**白菜：** 两位的声音经常在游戏和动画中出现。请问在为游戏和动画配音时，感受上有没有什么区别呢？

**绿川：** 这个嘛……为动画配音要轻松得多呢。毕竟在为动画配音时有影像可以进行配合，而且从头说到尾的角色基本上也不多，因此跟游戏配音一比，动画配音真是太轻松了。为游戏配音时念上几千个词简直是理所当然的事，如果是有故事剧情的游戏，配音更是会持续个好几天。另外格斗游戏也是，大大的台词稿会写满三页左右，现在这种情况真的很多呢（笑）。这一类的游戏需要念的台词真是很多，需要一边注意嗓子的状态一边努力念到最后。

**今野：** 我也是更加喜欢动画的配音现场呢。游戏的配音经常是自己一个人进行的，果然还是大家一起完成的动画配音比较快乐。



**白菜：** 请问两位到达广州后，有没有什么印象特别深刻的事？

**绿川：** 我想应该在这之后就会遇到吧，因为暂时还没有时间四处逛逛呢。我真的非常期待哦，广州比我想象中要更大一些，很多地方我都很有兴趣，想去看看。

**今野：** 我也希望之后能有时间去四处观光一下呢。我是昨晚到达广州的，在飞机上看到的广州夜景十分漂亮，到达之后看到很多橙色的灯光，感觉很柔和。我认为广州真是有着非常温暖的颜色。

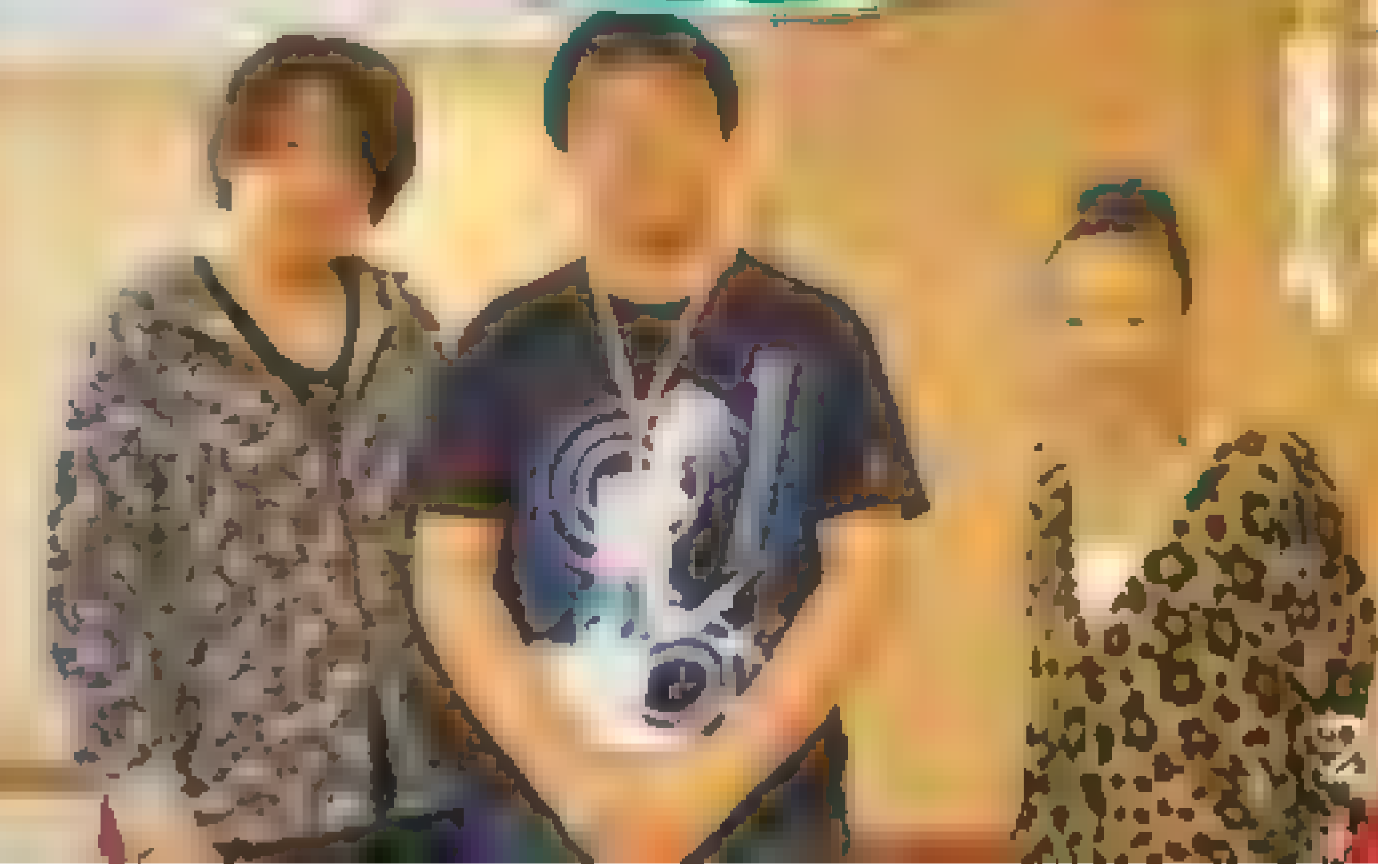
**白菜：** 最后请两位对中国的FANS说上一句话吧

**绿川：** 虽然国籍不同，但我非常清楚中国有很多FANS在为我应援打气。这次能够来到中国也是托中国FANS的福，我感到非常高兴。听说还有从小时候开始就一直支持我的FAN，真是令人既高兴又惊讶。即使日本与中国的距离并不近，而自己的作品仍然能够被中国的FANS所熟知，实在令人欣慰。当然我仍旧会以日本为中心发展，但为了回报以中国为首的他国FANS的支持，我今后也会努力做好自己的工作，所以请大家继续支持我吧。

**今野：** 这是我第一次海外旅行，第一次来到中国。大家真的都非常温柔，我觉得自己真是来到了一个好国家。想到在中国有很多FANS喜欢我们的作品，真是非常高兴。希望大家今后也能继续为我们打气。



## 结语



进入立体的世界！

# 三次元空间 3DSpace

文 苍穹　美编 咕噜

今年正值“《塞尔达传说》系列”25周年纪念，任天堂为了回馈广大粉丝，在e商店放出了《塞尔达传说 四支剑》的25周年纪念版，该作在2011年9月28日～2012年2月20日期间完全免费，支持4人无线联机同乐，感兴趣的玩家们赶紧连上Wi-Fi下载吧！

## 3D迷宫中的“吃豆人”——圆点吞食者

**圆点吞食者 新皮克丹**

ドットイーター ニュービックダン

| Intense | ACT | 2011年9月14日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1人 | 300日元 |
| 无对应周边 | | |

3DS

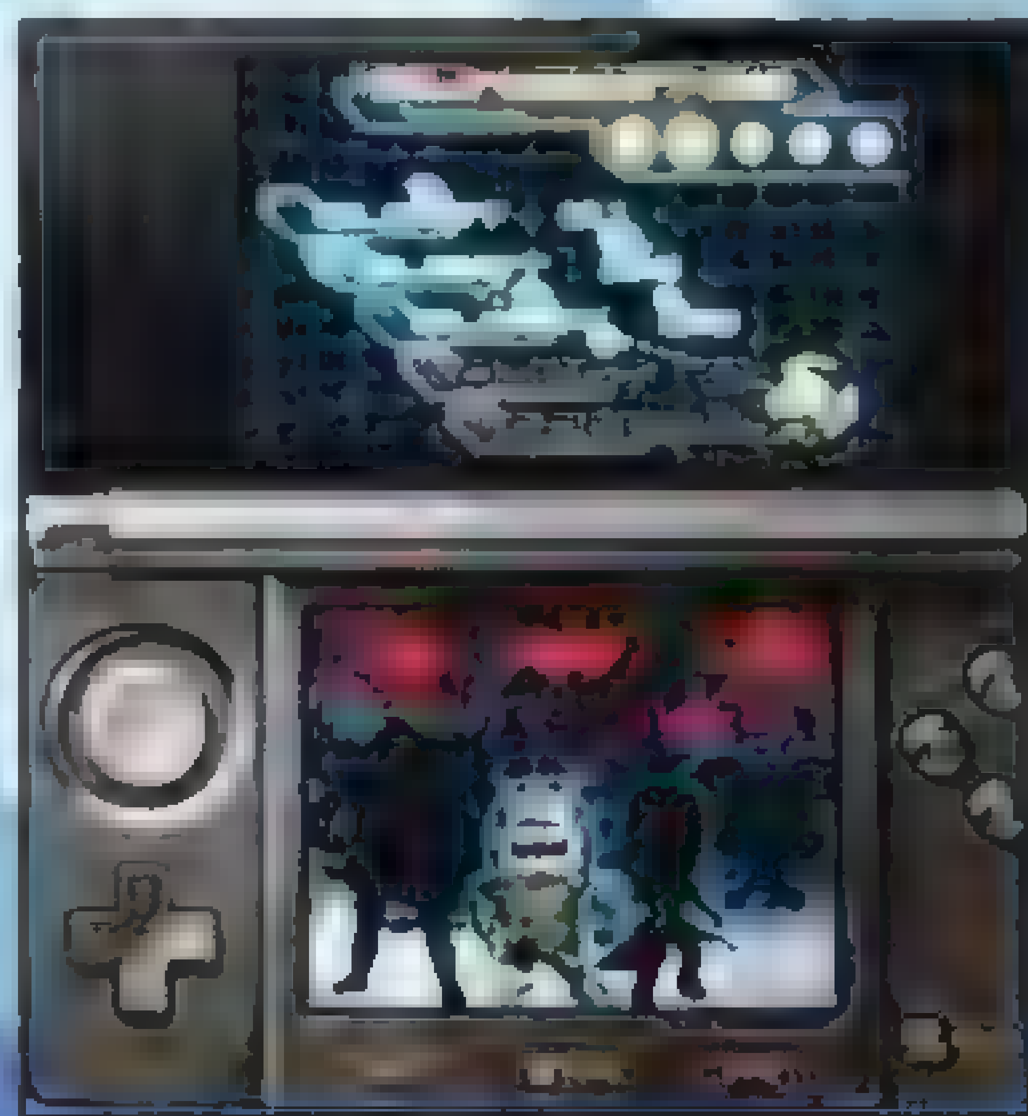
曾登陆NDS平台的DSiware游戏《皮克丹》于今年9月在3DS上推出了续作，游戏的玩法乍看上去有些类似于《吃豆人》，不过其中的内容非常丰富，解谜要素和动作性并存，是一款性价比很高的趣味小游戏。3DS的上屏幕会显示3D迷宫构造及战斗画面，下屏幕则是迷宫的俯视图，非常直观。下面就为读者们详细介绍一下这款佳作。

### 基本规则

游戏的基本目的是令迷宫中的黄色“圆点”全部显现，并不要求尽皆吃掉，当然，圆点吃得越多，过关时的分数也会越高。不过，部分关卡还有其他附加的过关条件，这在后面的攻略部分介绍。当玩家控制的角色以箭头所示方向踩到橙色的“开始开关”上后，圆点就会出现并保持4秒钟。而如果角色面朝其他方向踏上机关，则只会出现白色的圆点轮廓，玩家可以利用这一点预先查看本开关所关联的圆点及其位置，为下一步行动做好准备。“开始开关”发动一次后就会失效，其会从橙色变为蓝色。

迷宫中有时还会出现敌人，一旦与它们接触就会自动发生战斗，战斗的胜负是以双方的人数决定的：如果我方队伍人数比敌方多，战斗必定会胜利，反之则必定败北；如若双方的人数一样，则我方虽然会获胜，但战后同伴数将减少1人，在玩家队伍中只有1人的情况下，战斗必定会失利。部分关卡中会出现一个写着字母“P”的绿色能量球，角色吃下能量球后，在下一次战斗中可以无视敌方人数使出必杀一击取胜。

迷宫中的操作很简单：十字键的↑、↓控制角色前进、后退，←、→改变角色的朝向，按下L、R键则能让角色横向移动。游戏中还有一个上级的操作技巧，即按住↑的时候按L、R键，可以让角色在前进一步的同时改变朝向，类似于赛车游戏的“漂移”。由于角色后退或横向移动时的速度是不如按住↑键的前进快的，因此在追求速度的关卡中，拐弯时利用好漂移可以节省大量时间。



## 关卡攻略

本作中有10大迷宫共50个关卡，以QUEST为名的关卡除了基本的条件“令圆点尽皆显现”外，有时还有一定的额外条件，必须达成才能过关；而SPEEDRUN的关卡则要求玩家必须在一定时间内吃完迷宫内全部的圆点。根据玩家过关时的分数或时间，能够得到银色和金色两种奖牌的评价（QUEST以分数为准、SPEEDRUN以时间为准）。如果玩家在1个迷宫中的5关全部获得金色奖牌的评价，下屏幕的黑影就会依次浮现出角色的形象。游戏中的计分与吃圆点和战斗有关，每个圆点1000分，每场战斗200分，而连续吃下圆点形成的combo是加分的关键（加分=combo数×1000）。

### Dungeon 1

第一个迷宫相当于教学关卡，玩家可以借此来熟悉游戏的规则和操作。QUEST 1——按箭头方向踩上开关，令圆点出现即可；QUEST 2——以箭头指示以外的方向踏上开关，可以提前确定圆点的位置，当然，以后熟悉关卡之后就可以“背版”了；QUEST 3——本关追加了额外的过关条件“达成5 combo”，即除了踩上场景内所有的开始开关外，还需要连续吃下5个圆点，在踩上开关后，只要能在4秒内踏上另一个开关，combo就不会中断，上屏幕会以“数字+dot”显示玩家当前的combo数；QUEST 4——附加条件是“吃下10个以上的圆点”，不是什么难事；SPEEDRUN 1——想拿到金奖牌需在12秒的限制时间内吃掉全部的圆点，除了在了解圆点出现情况后提前制定好路线外，灵活利用漂移操作也能节省时间。



### Dungeon 2

第二个迷宫还是教学篇，其中会出现“闸门开关”、“同伴”和“战斗”等元素。QUEST 1——过关前需要与地图中的“ドングリ”接触，令其成为同伴，而闸门开关在走过它时就会自行扳动；QUEST 2——本关的附加条件是“捕食全部敌人”，机械人只有1个，玩家只要先让ドングリ成为同伴后就可以在战斗中顺利击倒敌人；QUEST 3——额外条件依然是“捕食全部敌人”，面对数量为3的敌方队伍，我方是没有胜算的，不过在吃下绿色的P字能量球后就能进入无敌状态，令下一场战斗强制获胜；QUEST 4——想让同伴加入先得绕路去打开闸门，吃下能量球后击倒挡路的2名敌人，再凭数量优势战胜另一队；SPEEDRUN 2——金奖牌的限制时间为10秒，必须把漂移和横向移动结合使用才能顺利拿到。

### Dungeon 3

QUEST 1——由于没有同伴，因此不要想着击倒敌人，这种名为“クロック”的特点是行走必定沿着右侧或左侧的墙壁，因此路线很好判断，本关的敌人只会在外围移动，跟在它后面吃掉出现的圆点即可；QUEST 2——两组敌人都不能招惹，要打开闸门把它们先引出来，吃掉圆点后再看准时机关回原处；QUEST 3——本关的敌人再次增多，4组“オ-トマトン”的行走路线覆盖着迷宫的99%的区域，不过其行动速度不快，因此跟在后面吞食圆点即可；QUEST 4——这里有一个附加条件“把敌人关入感叹号所示的房间内”，因此外围的圆点不要提前吃掉，先打开闸门吃掉内部的圆点后，再看准时机把敌人关进去；SPEEDRUN

3——金奖牌的时限为14秒，漂移依然是成功的关键。

## Dungeon 4

QUEST 1——本关的敌人很多，乍看上去状况有点混乱，玩家必须要救到迷宫中部区域的“バニ–”，而过关的关键是先让场景中的“タブ”们加入，利用它们击倒挡路的敌兵，在击倒东北角的敌人后让南边的两个タブ加入，随后原路返回从西北角寻求突破；QUEST 2——本关没有敌人，但是一旦我方的队伍超过4人，之后再接触到的同伴都不会加入，因此要先打开中央的开关，然后绕迷宫外围一圈，让中下方的バニ–加入队伍后再去吃其他圆点；QUEST 3——本关利用敌我人数一致的战斗会令我方人数减1的特性移动，在一路上击倒敌人并控制人数（有一个箭头开关隐藏在东侧的敌人身下），最后令バニ–加入并过关；QUEST 4——人数众多的关卡，必须击倒敌人才能看到被遮盖的开关，如果一开始就凑足4人虽然可以横行迷宫，但是バニ–也就无法加入了，因此用3人的队伍慢慢干掉敌人并限制我方队伍的人数是关键；SPEEDRUN 4——金奖牌的时限是18秒，闸门的开关留在吃圆点时顺便启动即可。

## Dungeon 5

第五个迷宫的墙壁上开始出现尖刺，如果误撞到墙壁上便会直接Game Over，因此对玩家操作的准确性要求更高。QUEST 1——移动缓慢的敌人不是难点，麻烦的还是在于墙壁上的尖刺，横移操作时务必看清角色的朝向；QUEST 2——比较繁琐的一关，要求玩家先接触感叹号，直到其不再出现后才能过关，因此移动时要保留至少一个箭头开关不踩，直到感叹号不再出现后再去启动并过关；QUEST 3——本关有ドングリ和バニ–两位同伴出现（其实只是假人），虽然战斗肯定能胜利，但是附加条件是“不发生战斗”，因此尽可能地避开巡逻的敌人吧；QUEST 4——游戏的难度开始提升，因为敌人的行动速度非常快，在开启开关后要迅速冲向能量球，凭此抵御追上来的机器人，第三个敌人只能避、不能打，要多利用其移动的死角来躲避；SPEEDRUN 5——金奖牌的时限为21秒，玩家一紧张就容易误操作撞到尖刺上，因此务必要保持冷静，建议从西侧开始吃起。

## Dungeon 6

第六个迷宫中出现许多空洞，即没有墙壁，玩家一步踏错就会跌入万丈深渊，比尖刺更加麻烦。QUEST 1——把握敌人移动的间隙，见缝插针地吞食圆点，切勿掉入空洞；QUEST 2——难度非常大的一关，敌人移动非常快，玩家必须利用北侧仅有的一个能量球消灭在外围巡逻的一名敌人，才能够创造出空隙踩上东北角的开关，但要注意的是，发生战斗时其他敌人依然是保持移动的；QUEST 3——本关要接触感叹号以及中央的机关，利用出现的浮游平台逐一填补空洞，这样才能救到远处的ドングリ；QUEST 4——依然是浮游平台为主题的关卡，惟一要注意的是接触最后的感叹号后，西南角的敌人会突然杀出，这时要先后退回避，再上前踩踏开关；SPEEDRUN 6——39秒的金奖牌时限在漂移的辅助下还是不算难的，只要注意别踩到空洞即可。

## Dungeon 7

QUEST 1——接触能量球和身边的タブ后，先前往西北角让队伍人数增加到3人并触碰机关，保持3人的队伍不断接触感叹号并清掉沿路的敌人，再与南端的敌人交手后就可以顺利救到ドングリ和バニ–了；



QUEST 2——基本的思路与前一关一致，但是过程要麻烦不少，让我方队伍人数达到4人后，北侧的2名敌人先不要急着干掉，向南走击倒3名敌人，然后找中央的4名敌人交战，再与东北的3名敌人开战，触碰感叹号后立刻原路返回并躲过中央巡逻的敌人，与北侧一开始留下的2名敌人交手，这样故意令队伍下降至1人，救出西南的ドングリ和バニ-后再接触1个タブ，如此才能保证与中央的敌人交手后关键同伴不会消失；QUEST 3——本关的限制条件为“队伍不能超过3人”，一开始先按照感叹号和浮游平台出现的顺序慢慢推进，利用两个一组的敌人控制我方队伍的人数，在移动到东北角后利用能量球把中央的4个敌人干掉，最后再去踩踏西北角的机关，周围被タブ挡住的圆点在出现后也不要过去吃，否则会功亏一篑；QUEST 4——先凑齐3人的队伍后绕过西南角的敌人与西北的敌人交手，随后救出ドングリ，接着扳动北侧的机关，与关在闸门后的タブ结成4人小队一路横扫，直至移动到东北角后不要急着吃能量球，原路绕回与北侧的4名敌人交手，把自己队伍的人数减到3后再吃能量球，这样最后方能成功救到东南角的バニ-；SPEEDRUN 7——金奖牌的时限为37秒，由于有感叹号和浮游平台的限制，开关的踩踏顺序是固定的，玩家只要制定好行走路线，尽量别走回头路即可。

## Dungeon 8

QUEST 1——最开始东北和东南的两个感叹号先触碰哪个都一样，最后会剩下一个感叹号位于西南角，西侧两个敌人的巡逻范围覆盖到整个区域，幸好移动得不快，仅有的一个能量球要用来击倒东北那个移动路程最短的敌人，否则很难有机会踩踏它身边的开关；QUEST 2——开始时沿着感叹号一路前进即可，依次扳动西南和南侧的两个开关后，与西南的タブ结成二人组，沿中央下方的浮游平台前去击倒东南的敌人，接下来的步骤要求玩家眼疾手快，看准东侧4名敌人移动的间隙，吃到能量球，但这一无敌效果不能用来击杀它们，必须留给中央的敌人，剩下一个能量球则用来干掉西侧的巡逻队，否则开关是无法全数踩到的；QUEST 3——非常有趣的一关，一开始先趁东侧巡逻队移动的间隙来到北侧5个开关处，向左连续移动就能让第一道闸门开启，之后每接触1个感叹号，南端的5个开关都会发生变化，玩家手动把北侧的开关调整成与南侧的一致，挡路的闸门才会开启，如此反复直到能够与西南的第一个タブ接触，之后原路返回，依然是钻过巡逻队的空隙，与东侧区域南端的一组敌人交手，之后继续变换开关接触感叹号，利用东南角的能量球和タブ把巡逻队和踩在开关上的敌人消灭，另一组站位无关痛痒的敌人就无视掉吧；QUEST 4——接触1个タブ利用左侧的2名敌人把它消耗掉，之后让バニ-加入，接着利用下方的タブ和能量球击倒两队敌人，并扳动两个开关打开闸门，随后沿着最东侧向北行再招入1个タブ，边上的3个敌人暂时不要管，把西北角的一队敌人干掉后看准时机迅速穿过巡逻队，到达西南令ドングリ和最后1个タブ加入，4人的队伍就可以横行迷宫了；SPEEDRUN 8——金奖牌的时限是27秒，依照浮游平台的出现顺序和圆点的分布制定好路线是先决条件。

完成8-4后其实就算顺利通关了，而在职员列表过后游戏还会追加两个红色的迷宫、共10关，其中关卡的难度都很高，非常考验玩家的解谜头脑和操作反应，漂移等上级技巧也需要熟练掌握。这里就不再介绍打法，留给读者们自行研究吧！






原本以为只是一款随便做出来应付玩家的纪念作品，没想到试玩过后发现游戏的素质意外地出色，丰富的歌曲和难易度选择相信不会令系列FANS和音乐游戏爱好者失望的，下面就来看看本作的新情报吧。




文 阿鲁 美编 Juxi

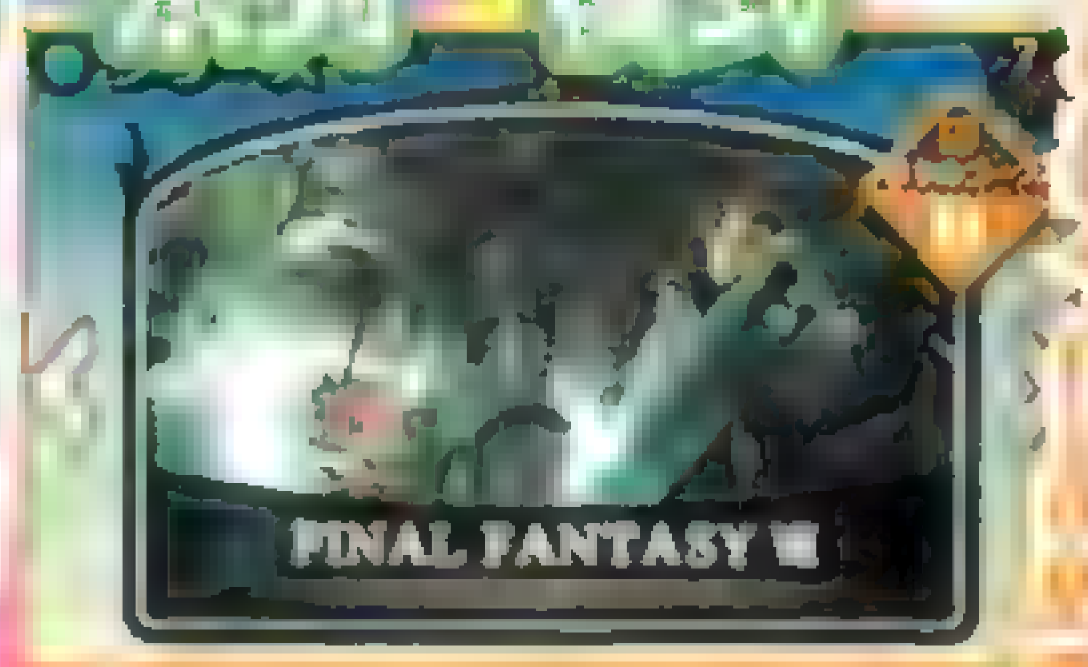
# 「《FF》系列」人气歌曲大量收录！

| 交响旋律 最终幻想 | | | |
|---|---|---|---|
| シアトリズム ファイナルファンタジー | | | |
| Square Enix | MUG | 预定2011年冬 | 3DS |
| 日版 | 1人 | 售价未定 | |
| 对应周边未定 | | | |
| 相关报道 Vol.164 P48 | | | |

本作是收录了“《FF》系列”众多人气曲目的一款音乐游戏，下面向大家介绍本作的各种模式和队伍编成的相关情报。

## 以整部作品为舞台的“系列”模式

游戏从《FF Ⅰ》～《FF XⅢ》都以整部作品为单位，选择之后可以在右边看到“剧情”、“田园”、“战斗”这三种不同类型的音乐舞台的资料，在“系列”模式中将连续挑战三个舞台。建议一开始选择的难度不要太高，熟悉了操作之后再慢慢提高难度。



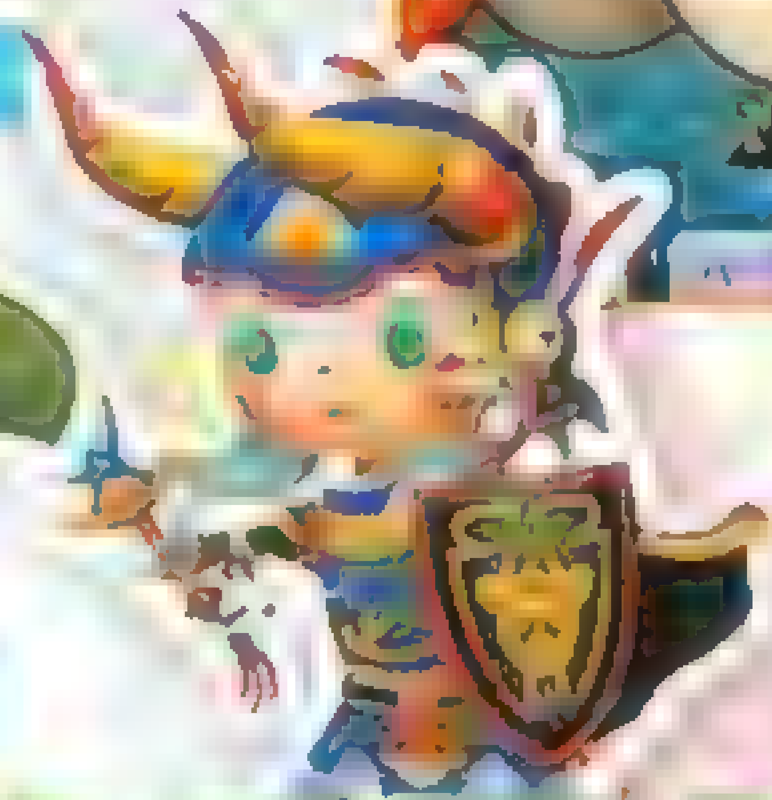




从喜欢的作品开始玩



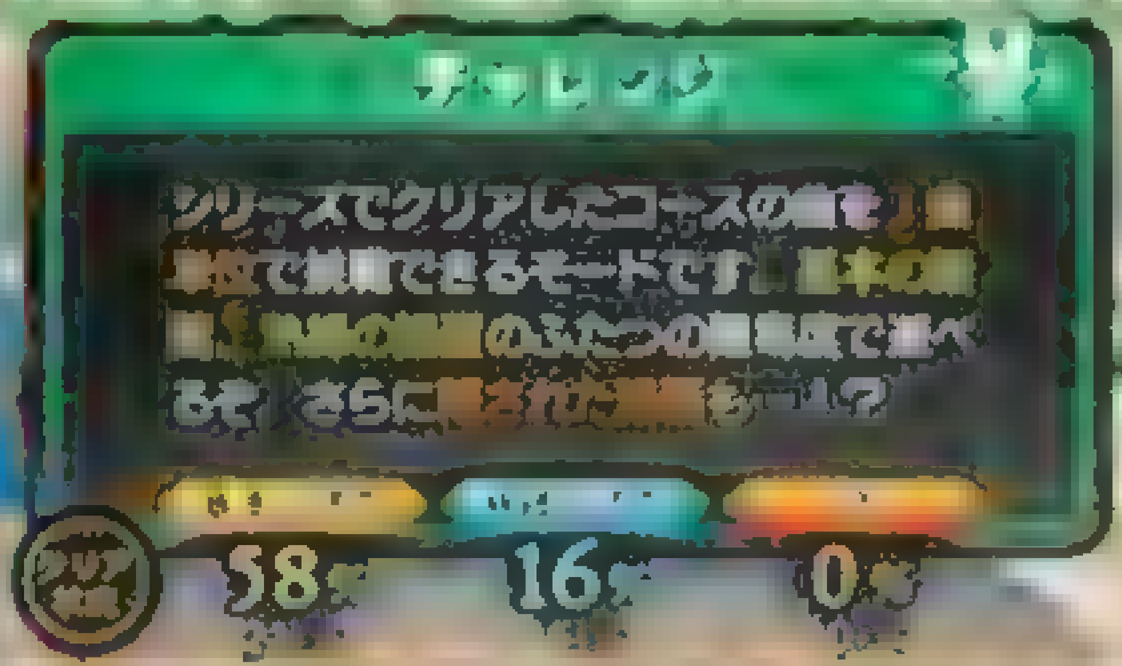
光之战士





费里奥尼尔

## 选择单首歌曲游玩的“挑战”模式




在通过“系列”模式之后，就可以在“挑战”模式中选择任意喜欢的歌曲进行游玩了。完成歌曲后可以开启更高难度的谱面，朝着更高的分数努力吧！








◀高难度下，谱面会变得错综复杂。








大部分是悠扬的音乐，在长按键时还需要上下移动圆形的判定框使其处于上下波动的线上，连击数高的时候画面内的角色还会跑起来。

背景播放CG或剧情影像的舞台，在准确的时机点击下屏就可以完成游戏。



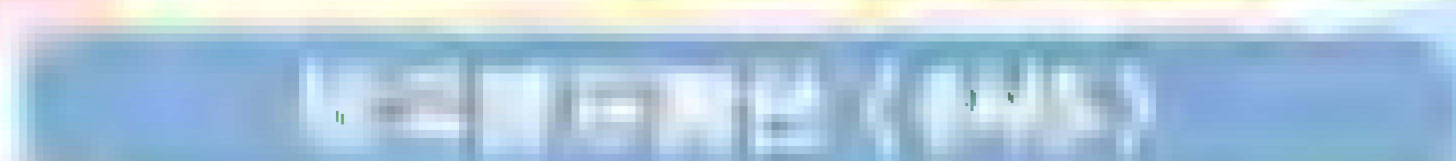



失败的话还会跌倒！









都是节奏较为激烈的音乐，点击频率明显加快，要集中精神，眼观四路。成功点击的情况下角色会做出攻击动作。











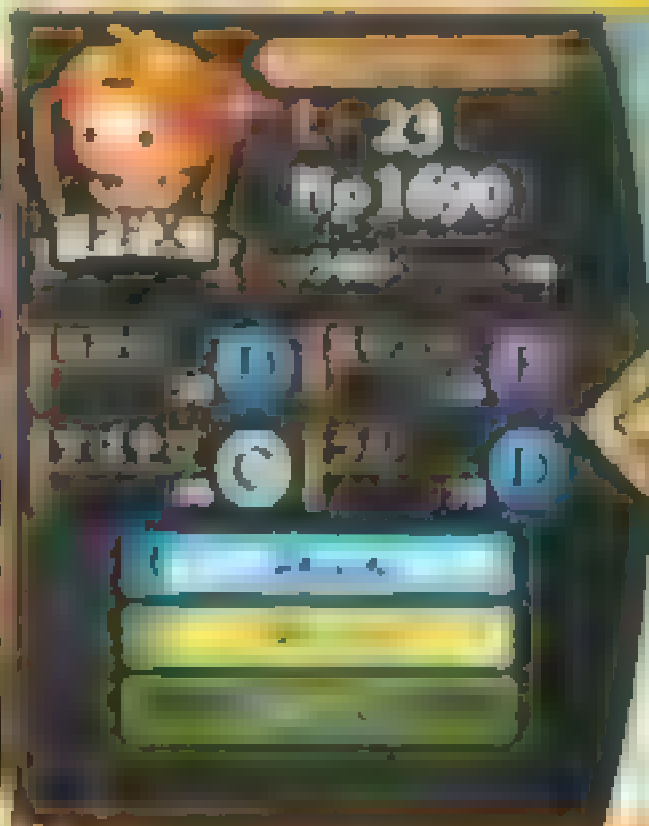




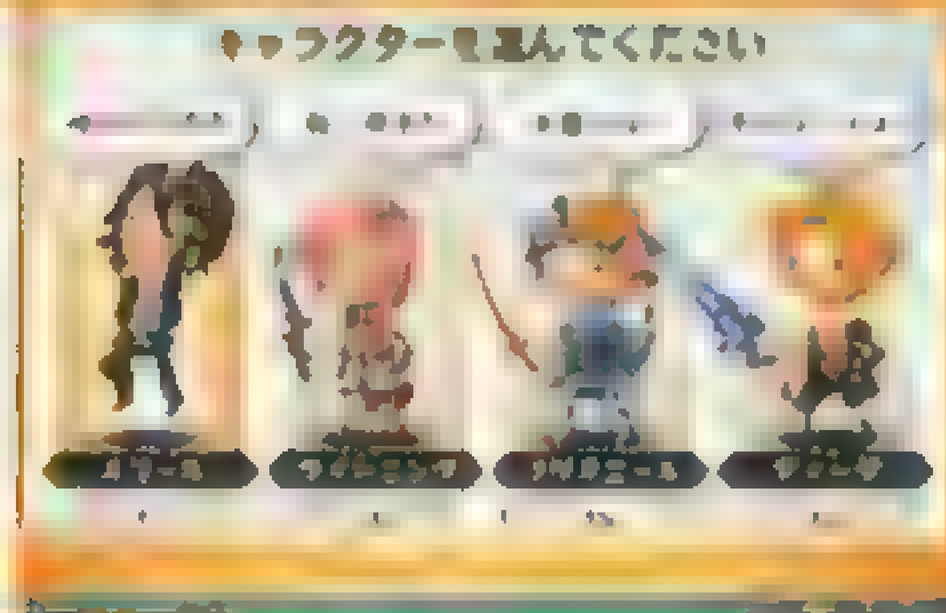


# 梦幻的队伍总算能实现了！

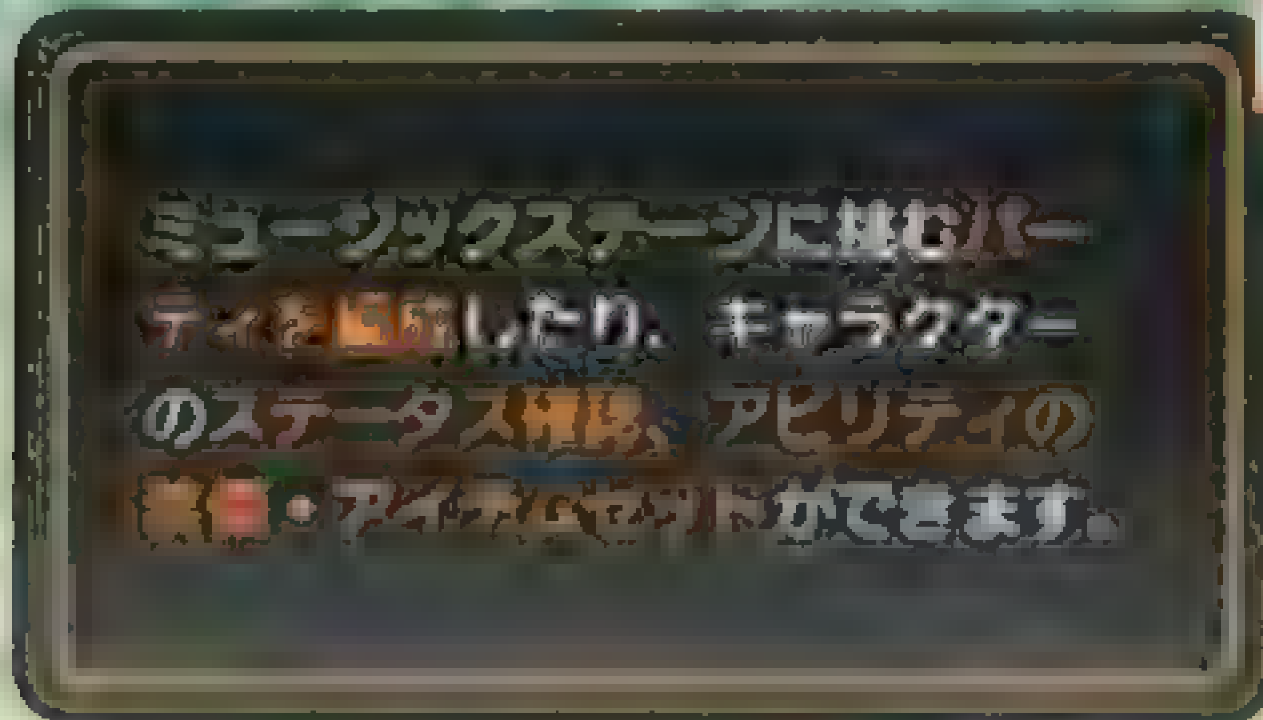
本作中，历代《FF》的主人公将悉数登场，玩家可以从中选择4人组队挑战歌曲。











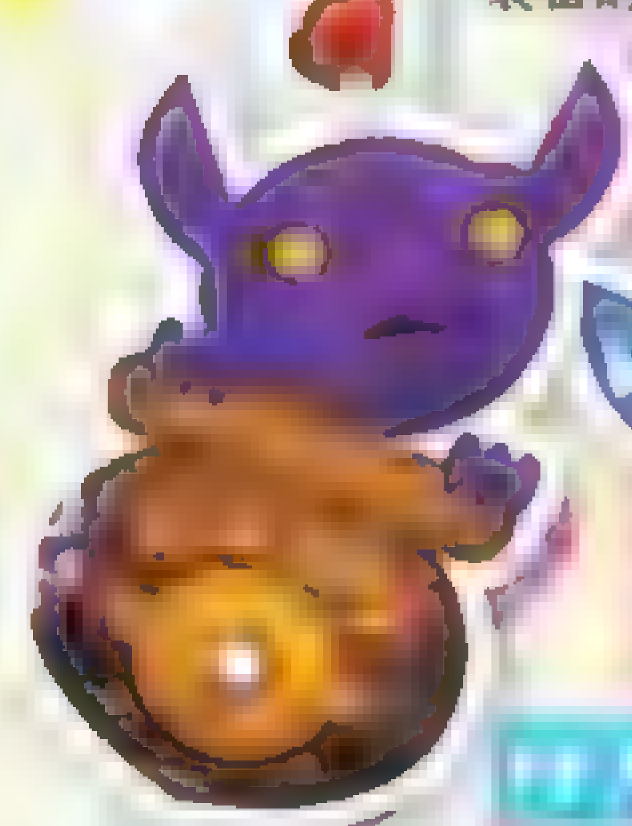

## 利用道具对角色进行强化

完成关卡后可以获得道具，入手的道具可以给队伍装备，除了回复HP外，还有提升角色能力等多种道具。



▲造成的伤害大幅提升，难道召唤魔法和装备的道具有关？






## 多次游戏后就升级了！

在完成游戏后队伍的角色会累积经验，到达一定数值角色就会升级。角色升级后各方面的能力都会得到提升。







◀▲把5级和10级的香托托进行比较可以发现“魔力”的数值成长得较快。

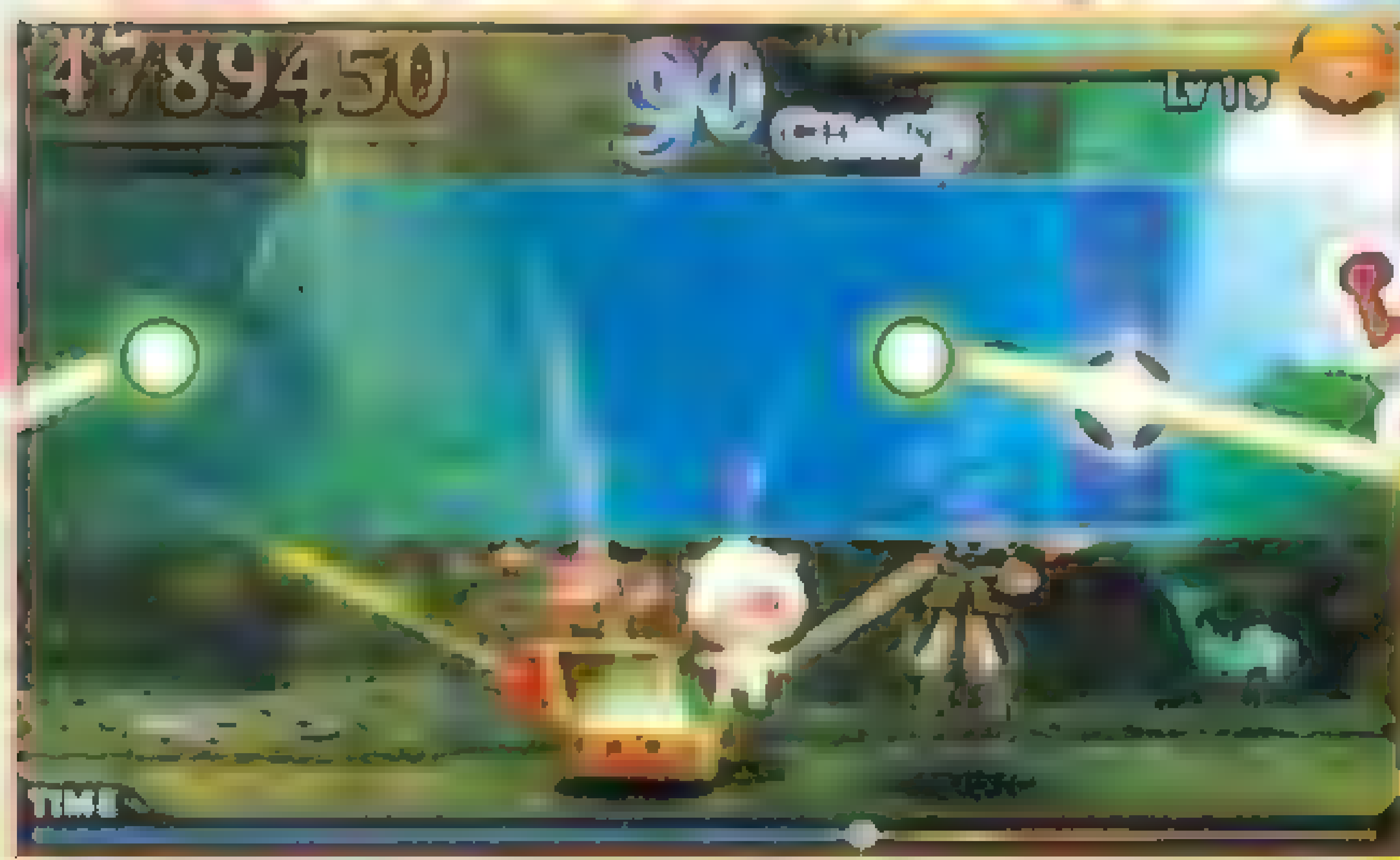
各个角色可以装备诸如“回复系”、“攻击系”、“报酬获得率提升”等特殊能力，能力的数值可以叠加。

### 各项能力值解说

本作的角色有HP、力量等能力值的设定，这些能力值将会影响到某些舞台中角色的动作，在进行歌曲前可以针对角色的能力进行组队后再来挑战。

## 支援着冒险的辅助角色

“《FF》系列”的吉祥物角色不少，例如在多数作品中都登场的陆行鸟，莫古力等。玩家点击的准确度高的话，在FMS里它们将作为辅助角色出场，帮玩家获得更高的分数。




▲在不失误的情况下不断前进，就有一定几率遇到莫古力，可以获得宝箱作为礼物。




▲某些地方不失误的话，陆行鸟就会出现并进行一段距离的高速移动。



# ラビリンスの彼方

《迷宫的彼端》虽然光盘中一直在更新影像，但实质性的内容一直非常缺失。如今本作的详细情报终于有了突破性的进展。神秘少女与玩家将一同向着迷宫的出口前进，战斗采用的似乎是正统的指令式战斗，之后还有两位制作人带给玩家的信息，赶快来看看吧。

文 白菜　美编 Juxi

**迷宫的彼端**
ラビリンスの彼方

| Konami | RPG | 发售日未定 |
|---|---|---|
| 日版 | 1人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

3DS

## 与少女一起在迷宫冒险的3D迷宫RPG





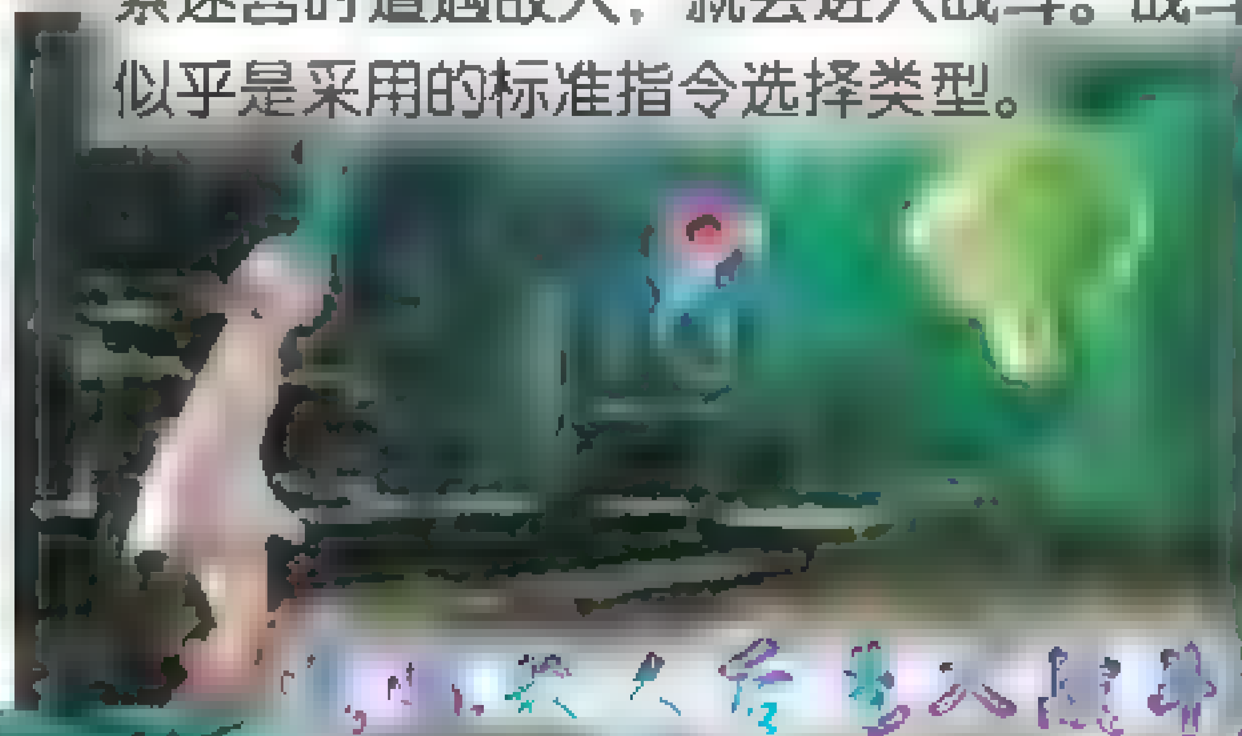

## 少女会向玩家搭话！

在这款由Konami与tri-Ace共同制作的RPG中，玩家将与神秘少女一起穿越迷宫，前往上层的出口。而且在路途中，少女将会不断向玩家搭话攀谈。究竟会说些什么呢?

## 战斗画面公布！

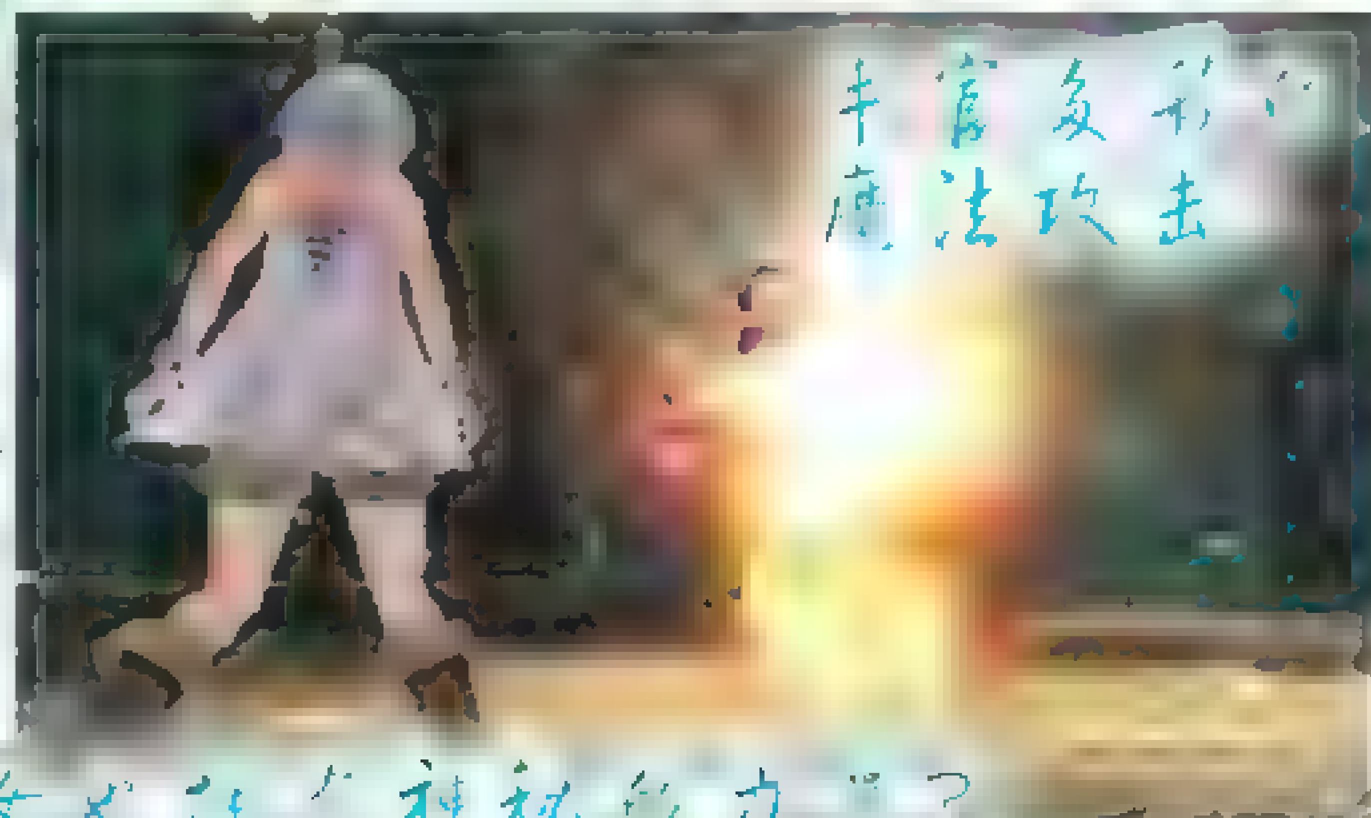
接下来是初次公开的战斗画面。在探索迷宫时遭遇敌人，就会进入战斗。战斗似乎是采用的标准指令选择类型。





▶发动火炎魔法。另外似乎还有冰与风之类的属性。可以期待tri-Ace带来的充满战略性的战斗系统。

◀看画面中，队伍是由4名角色组成的，其中不包含这名少女。画面上似乎还有攻击指示状的图标。



◀少女也能使用魔法？可以预想她在战斗中也担任一定的职责，但现阶段详情不明。

# 迷宫的全新图像！

这里再次公开了游戏中全新的截图。迷宫坐落在深谷之中，而玩家和少女的目标是迷宫的最上层。在迷宫内部也有着各式各样的场景。



▲在迷宫的探索过程中，下屏始终显示着地图。估计很可能是采用自动绘制地图的方式。建筑物的图标也标示在地图上，非常亲切。







## 制作人 米山雅基（Konami）

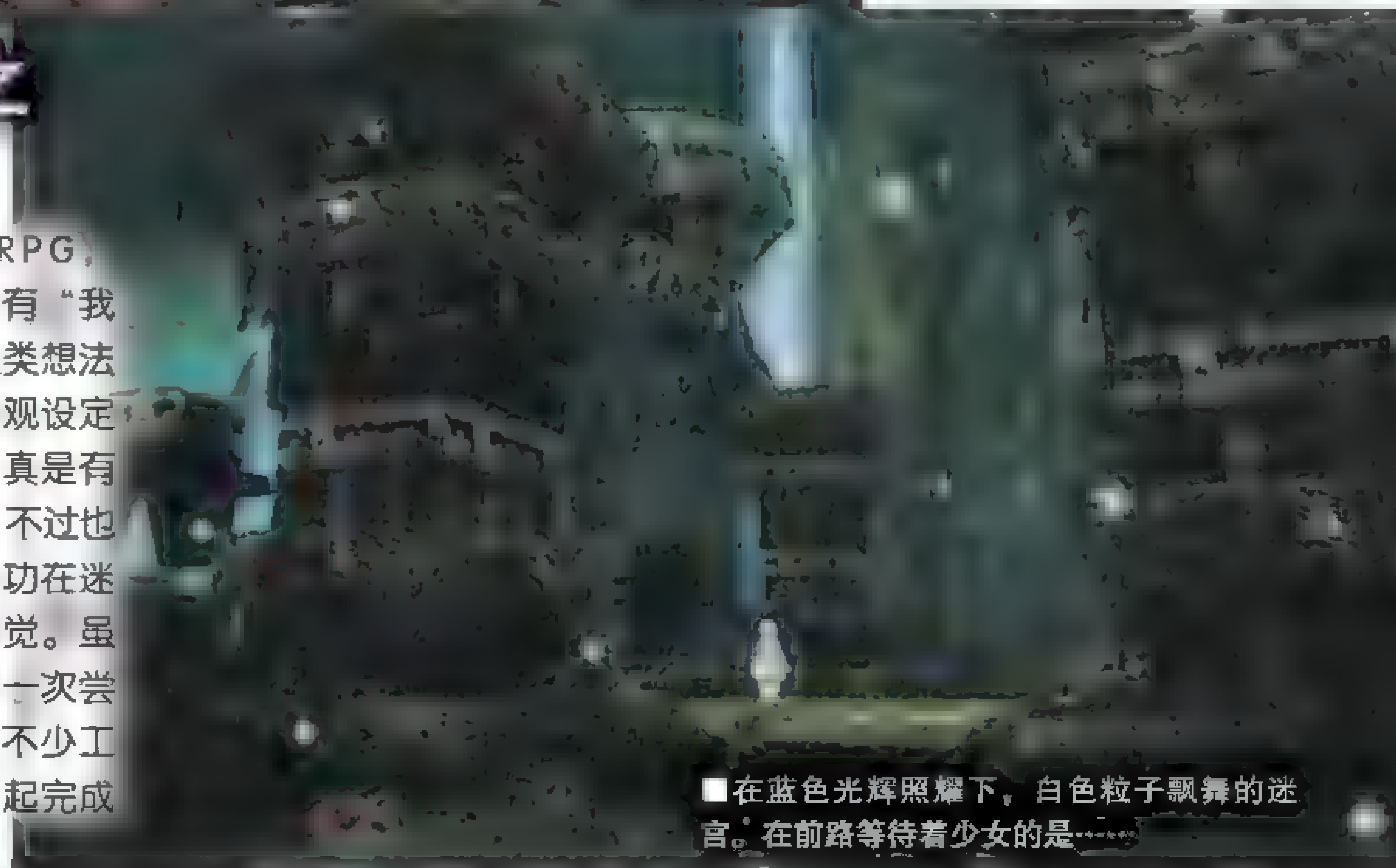
将tri-Ace开发组在本作中发挥的独创性彻底表现出来，在3DS这一平台上酿成独一无二的世界观，这是我特别想在本作中表现出的目标。在之前公布的影像中，不知大家是否有察觉到开发组的这种执着呢？为了在3DS实机上彻底表现出游戏的魅力画面，我们每天都在进行调整。请大家继续期待本作超美丽的画面吧！



■流淌着熔岩的灼热迷宫，迷宫之中少女会展现不同的表情。

## 制作人 胜吕隆之（tri-Ace）

一开始说制作迷宫RPG，"3DS独有的题材"，还有"我们已经做得太习惯了"这类想法就浮现出来，因此在世界观设定与系统方面烦恼了很久。真是有种起码纠结了3年的感觉。不过也托这样的福，我们相信成功在迷宫RPG上做出了新鲜的感觉。虽然制作期间短，又是在第一次尝试的3DS平台上开发花了不少工夫，但这是我们开发组一起完成的心血。请大家期待吧。



■在蓝色光辉照耀下，白色粒子飘舞的迷宫。在前路等待着少女的是……




## 王国之心3D 梦中坠落

キングダムハーツ3D[ドリームドロップディスタンス]

| Square Enix | RPG | 预定2012年春 |
| --- | --- | --- |
| 日版 | 1人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

**3DS**

文 胧月　美编 Juxi

《王国之心3D》很长时间没有消息放出了，继TGS上放出试玩版后，沉寂许久的名作终于再度来到幕前。这次要介绍的是索拉和利库的新同伴和新系统，无缘亲自到TGS上试玩本作的玩家，可以一睹神秘嘉宾的真实面貌了。

# 主人公登场

本作的主人公是系列一贯的索拉和他的好友利库。手持钥匙形状武器“键刃”的他们，原本将在伊安·锡德的指引下参加键刃大师考试，但他们登上的舞台，是一个疑云密布的沉睡世界。

梦与梦是相连的
坠入梦里之时，便前往了“被禁锢在睡眠中的世界”
只要将钥匙插入那个世界的睡眠锁孔，它便能得以解放

沉睡的世界里，存着不同于“无心”的别样黑暗
那是吞噬梦境的魔物——“食梦者”
食梦者分为两种
一吞噬梦境且播种噩梦
二只吞噬噩梦
找寻食梦者的过程，也能渐近睡眠锁孔

打开睡眠锁孔并返回此处，便可成为键刃大师
遵从这句话，两个人开始了新的冒险

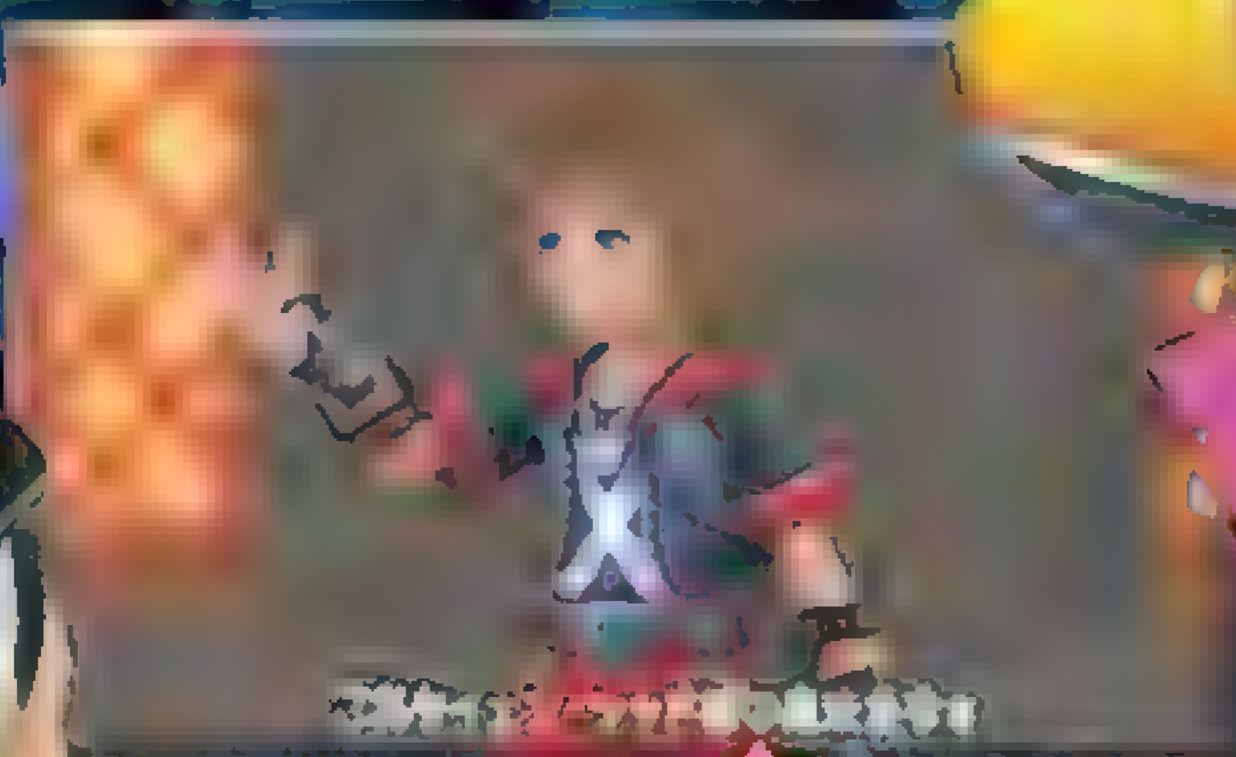
## 索拉

“《KH》系列”的主人公，是个开朗乐观的少年。作为被键刃选中的勇者之一，索拉至今已解救了多个世界的危机。几经磨难，索拉得以与好友利库重逢，这次将是他们共同的舞台。

## 利库



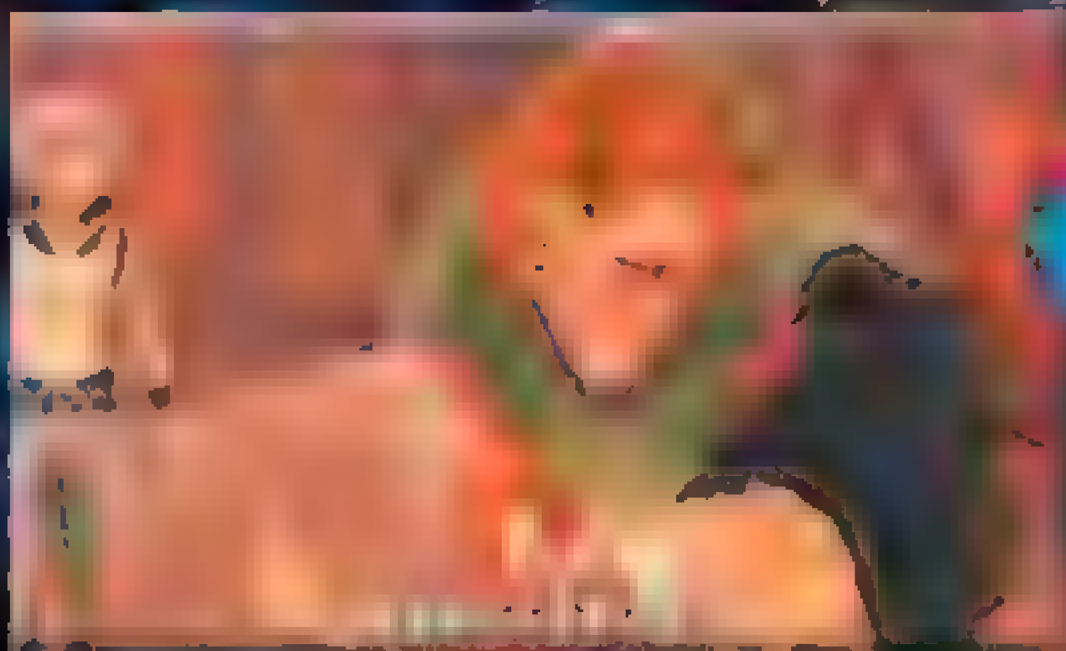
索拉的好友，同样是能使用键刃的勇者。本作中他换上了新衣服，头发也相比二代短了不少。被黑暗接受、从此生活在光与暗的夹缝间，利库手中所持的，是象征他自身的键刃“黎明之路”。



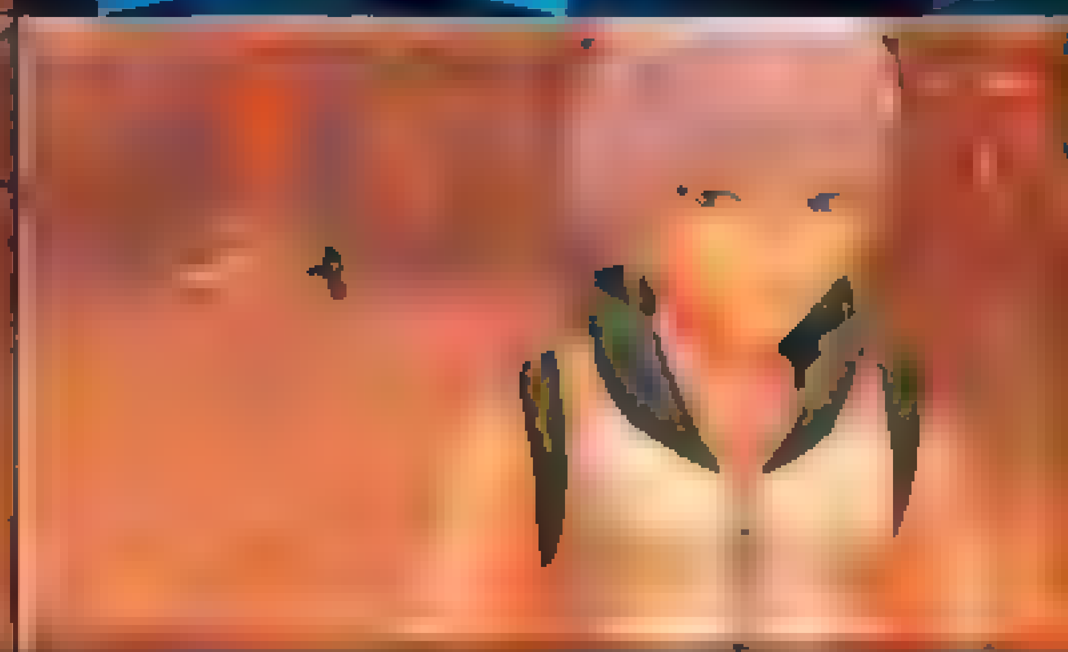
穿着红色新衣的索拉，这件



索拉能与任







# 樱庭音操来到《王国之心》！死神游戏卷土重来？

上一辑已经在《王国之心》的试玩报告中提过，来自《美妙世界》的某个重要角色将客串本作，他就是原作的主人公樱庭音操！他曾一度在涩谷被卷入死神游戏，为何会身处特朗弗斯镇呢？面对极度怕生的音操，开朗的索拉渐渐拉近了两人的距离。

## 樱庭音操

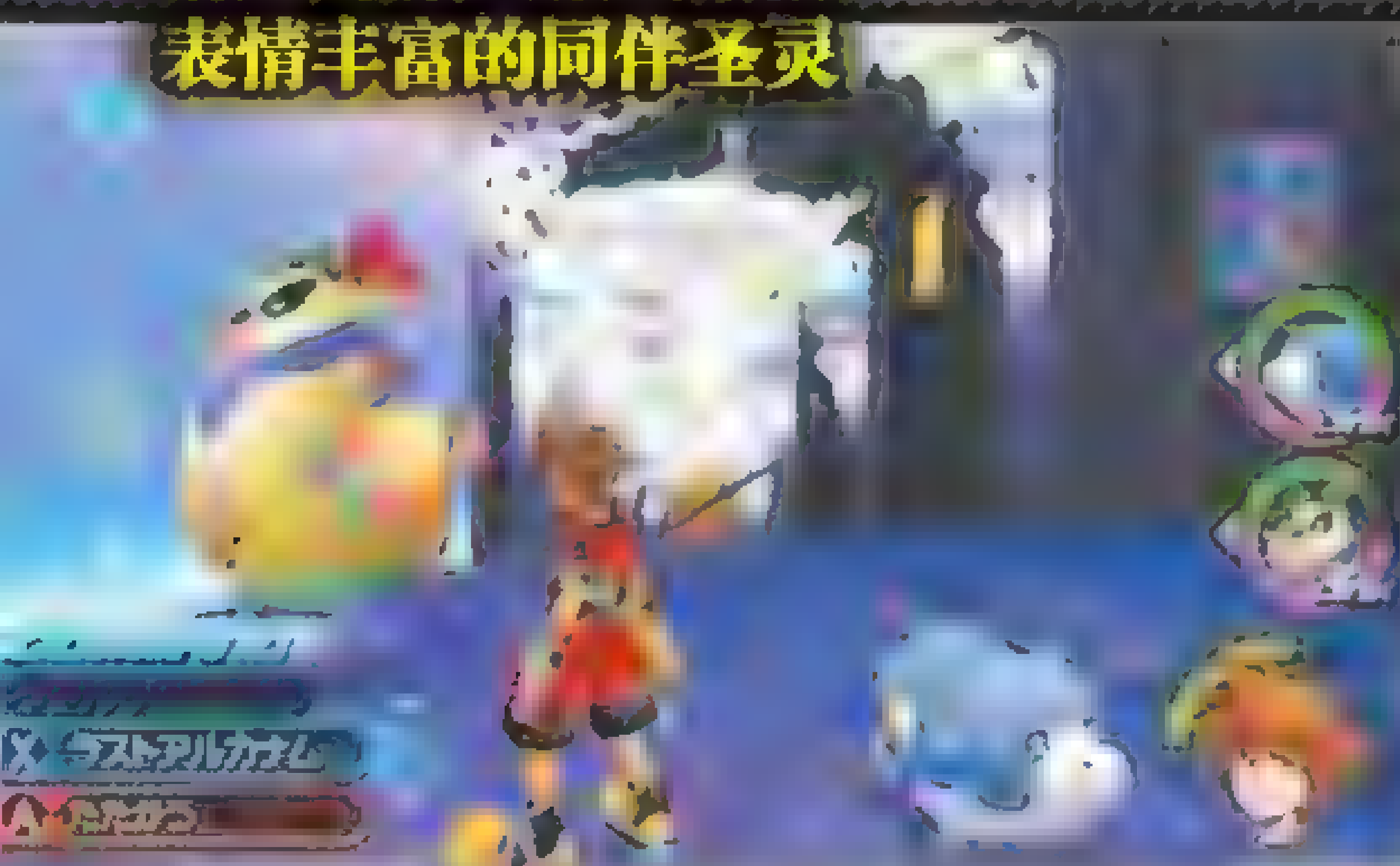
在涩谷长大的15岁少年，不喜欢与他人扯上干系。本作中，他的身后总跟随着一只名叫“猫猫”的奇异生物，特征是宛如音符标记的尾巴。

死神游戏的其他角色还会出现吗？

## 奇异生物 食梦者

本作中索拉和利库面对的敌人不再是无心，而是另外一种外形更加可爱的食梦者。但食梦者并非全部作为敌方出现，它们又细分为“梦魇”和“圣灵”两种。梦魇会向索拉等人发动袭击，它们吞噬人们的普通梦境，并植入噩梦，圣灵则以噩梦为食，能够成为我方的同伴，前文跟随音操的“猫猫”即是圣灵的一种。

表情丰富的同伴圣灵






“奇迹喵”和“蝙蝠”是最早跟随索拉和利库的圣灵，圣灵的特征之一便是闪闪发光的眼睛，表情丰富而且动作可爱。

# 死神游戏再度开幕 这次的舞台是特朗弗斯镇

特朗弗斯镇是从系列第一作就登场的老场景了，在《KH3D》中新开放了4番街和5番街两个区域。这次除了索拉之外，樱庭音操也将活跃在这个舞台之上。







灯火通明的街道上聚集着大量无家可归的人





## 梦魔 Nightmare

和圣灵同为食梦者的梦魔看起来就要凶狠许多了，它们的眼睛呈暗红色，且身体颜色较深，面貌狰狞。梦魔奇迹喵的配色与圣灵版相差很远，不过看起来依然很可爱。



熊猫熊



鱼雷鱼



奇迹喵



# 与圣灵一起驱散噩梦！

选择索拉或利库的流程是完全不同的，他们会前往各自的世界冒险。游戏经过一定时间，系统会强制切换操作角色。战斗中有了圣灵的存在，使得各种连携技成为可能。

## 索拉与圣灵的连携是飞翔与跳跃！

在战斗中满足一定条件，便可消耗积攒的粉红色槽，与圣灵发动连携技。连携技的发动可使用按键，也可直接点击下屏上的圣灵头像。由于可携带两只圣灵冒险，因此也有双圣灵同时参与的高威力连携，增加了战斗的变化度。







熊猫熊抓住索拉的脚旋转，获得强大离心力的索拉会向着目标高速突进。

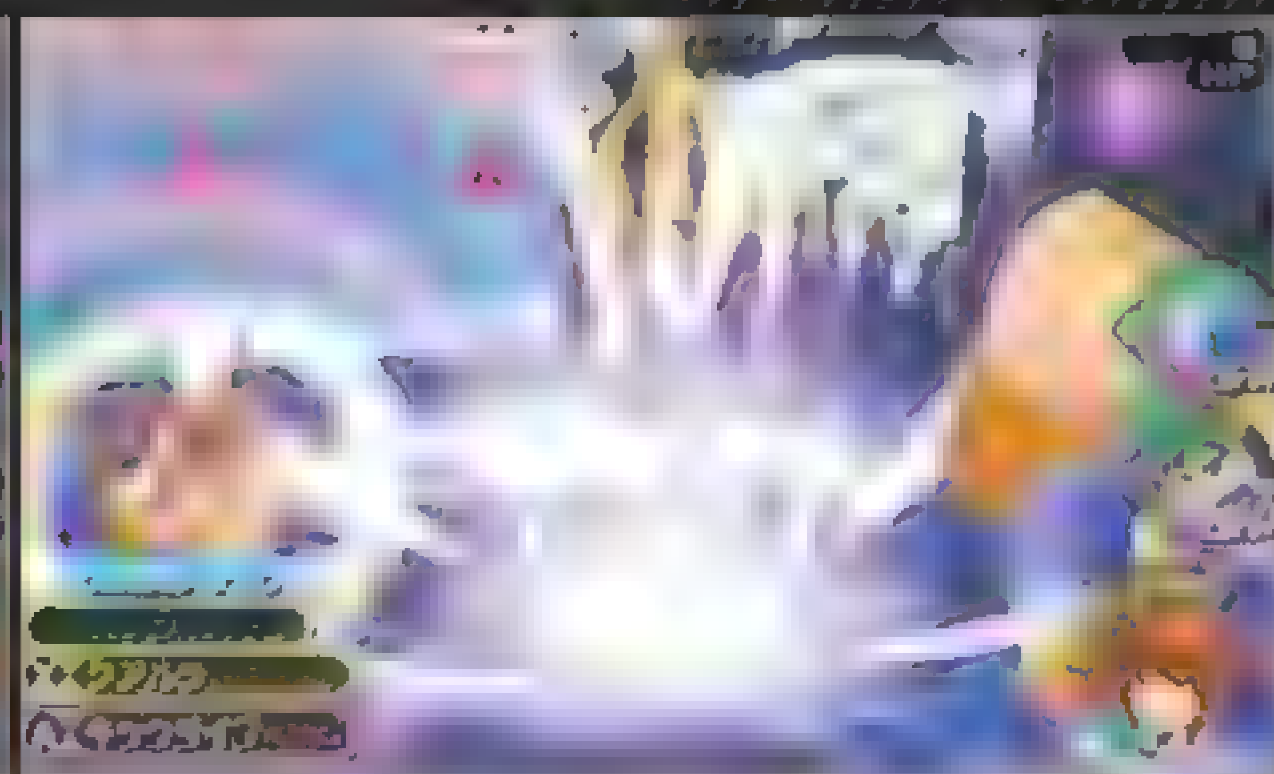


**充分发挥每个圣灵的特点！**

## 索拉与利库的共通系统1 自由连贯行动

向墙壁或杆子移动的同时按下Y键，就能利用它们发生各种“自由连贯行动”。在这种特殊的行动过程下按A键，便能使出追加的“自由连贯攻击”。自由连贯行动对战斗和解谜都有很大发挥空间，比如大跳、空中长距离滑行等。



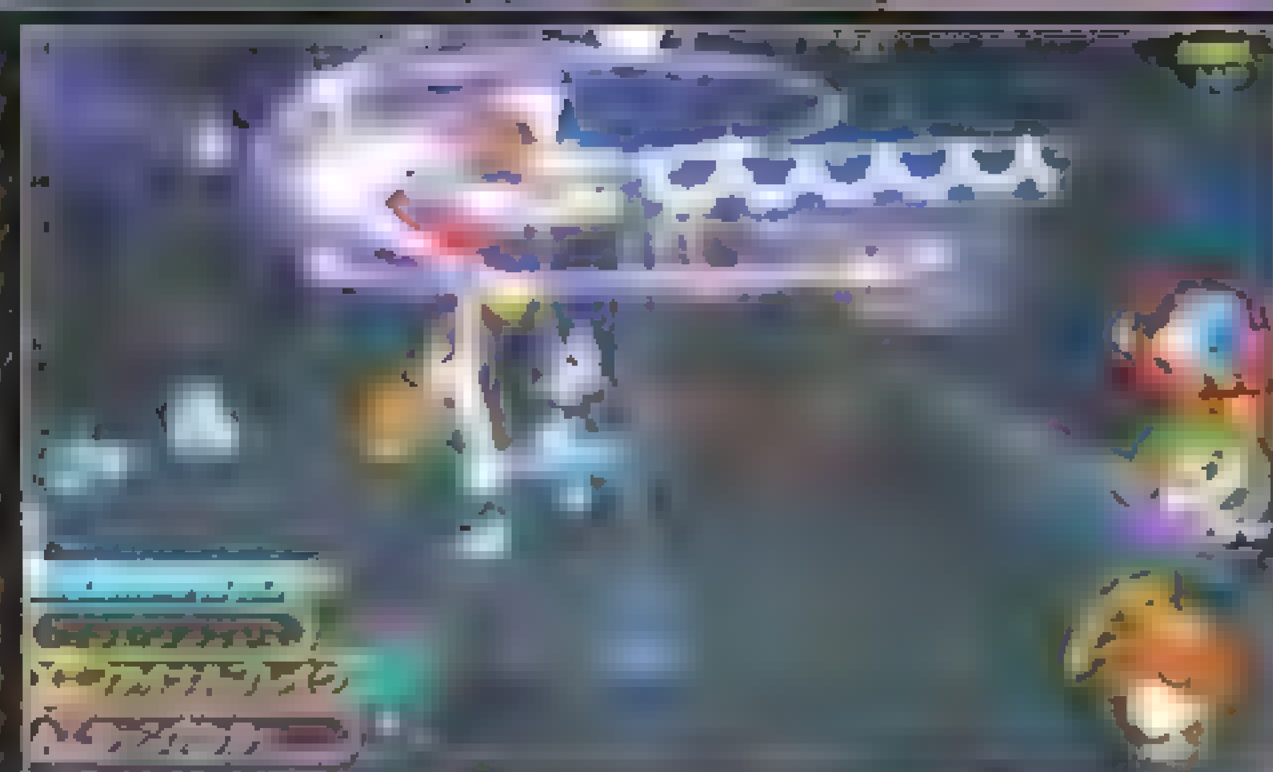


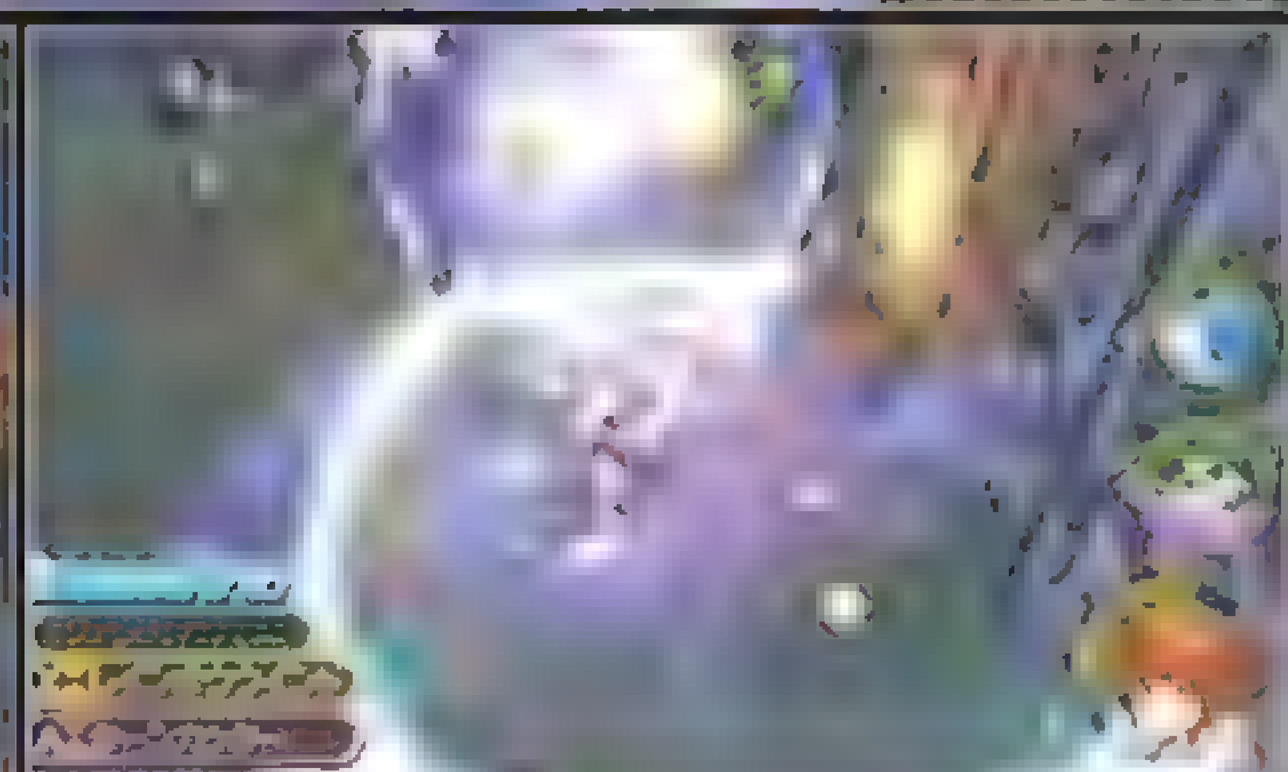
### 蹬墙击

利用踢墙的反动力，向着地面打出强力一击。

### 回旋切割

用键刃勾住杆子高速转动，将周围的敌人一扫而光。









## 利库的战斗强调威力和表演性！

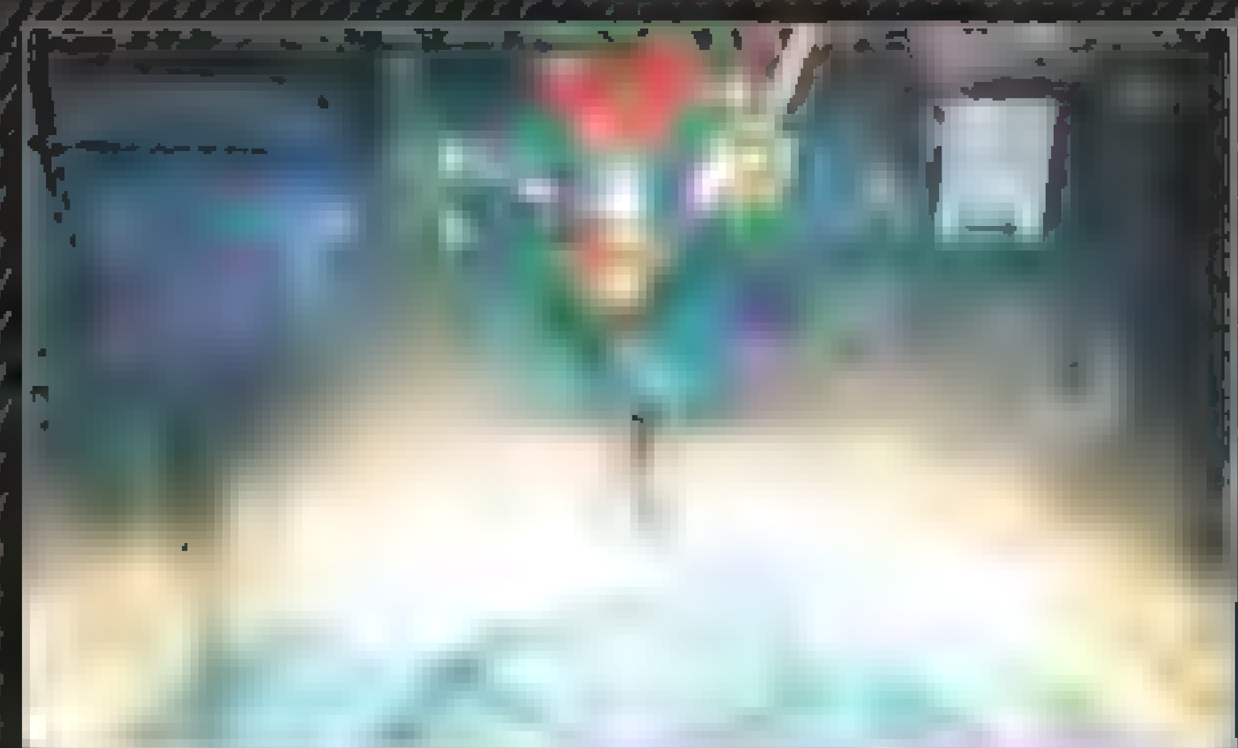
用锐利的键刃将梦魇逐个击破。与索拉不同的是，利库并不直接与自己的圣灵发动连携，且他的圣灵也不会出现在画面上，难道是让圣灵与键刃合体来改变武器的性能吗？

利库新衣服的背上有食梦者的标记，键刃上的火焰正是圣灵的作用

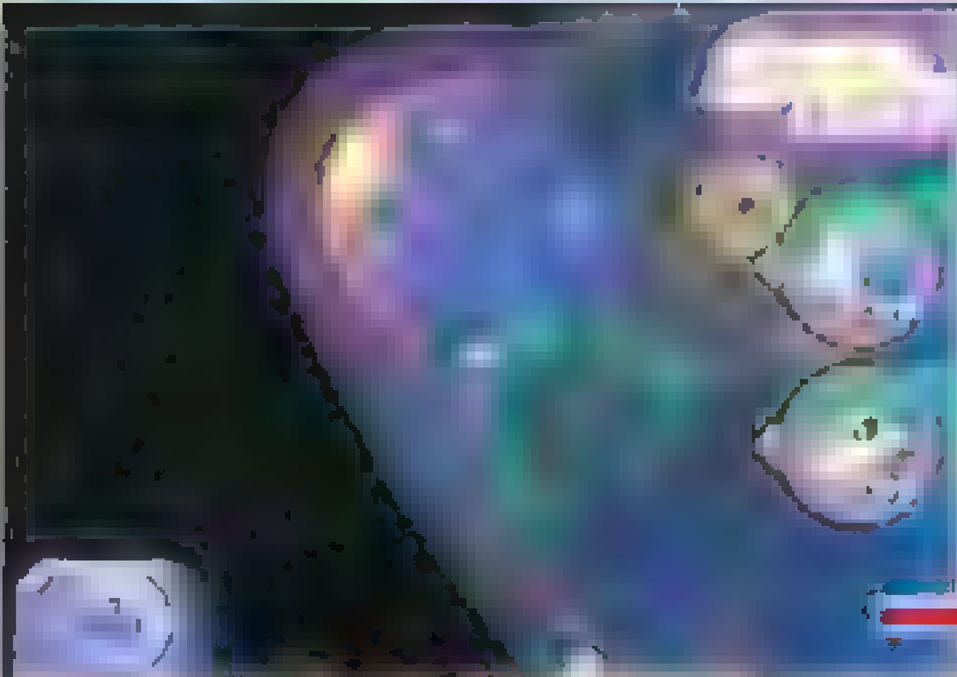
## 索拉与利库的共通系统2

## 真实变幻

在战斗中多次命中同一个敌人，或者锁定特定的地标，画面上就会显示出特殊的锁定标记。此时按下X+A键便会发动“真实变幻”。索拉和利库从屏幕上消失，进入玩家的触摸操作阶段。操作完毕后，索拉和利库回到上屏，按照玩家在下屏输入的操作发动对应的攻击。索拉的真实变幻是在下屏利用划动操作，将敌人像弹子一般弹出，落地的一瞬间发生爆炸。利库的攻击方式和操作方法都与索拉有着很大区别，且同一名角色在不同的世界中发动的真实变幻也不一样。下屏输入时，游戏中的时间流动完全静止，不必担心会手忙脚乱。

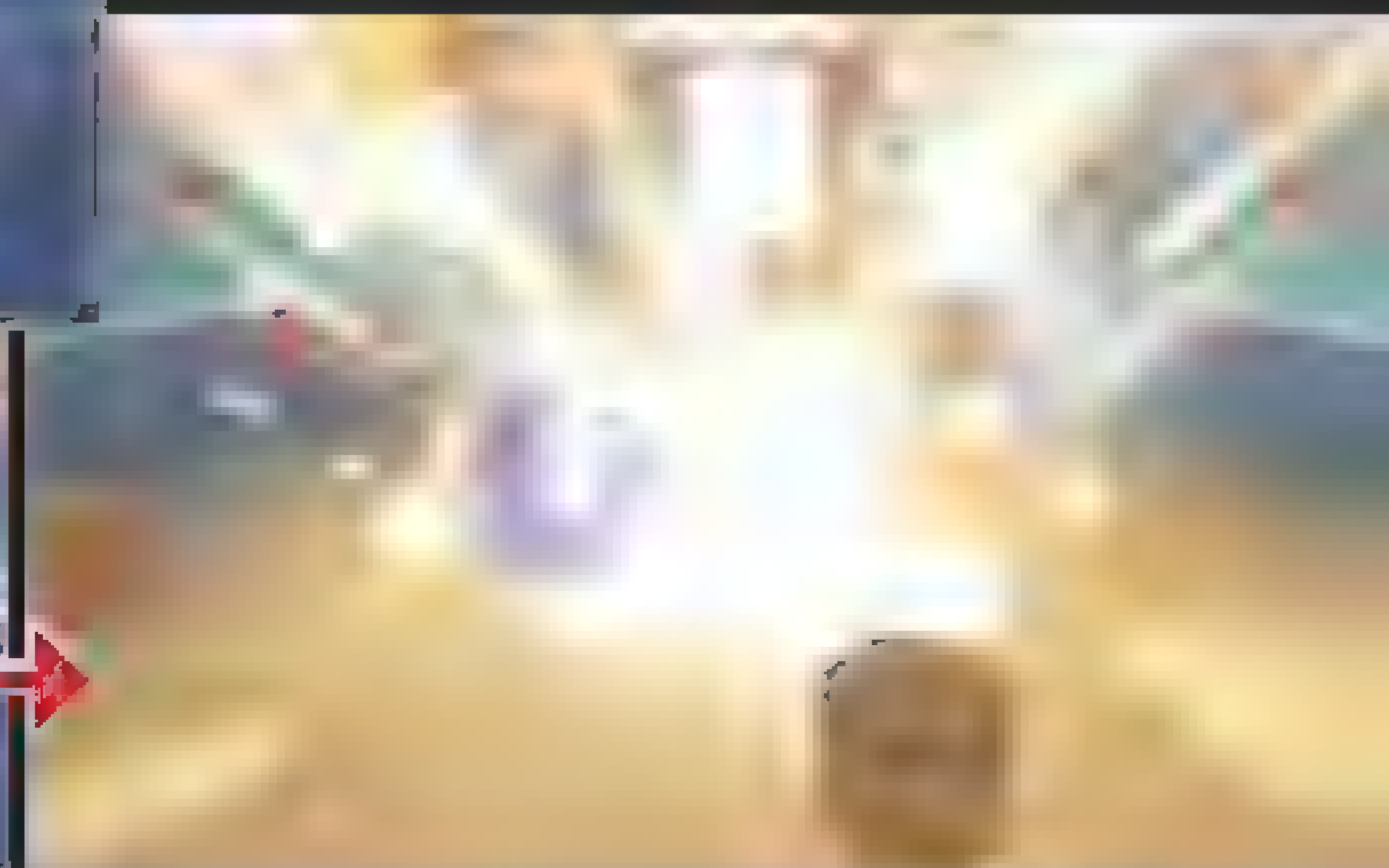


锁定敌人攻击



索拉从上屏进入下屏





# BIOHAZARD REVELATIONS

バイオハザード リベレーションズ

Capcom宣布《启示录》将配有日语语音，由水树奈奈、东地宏树领衔的声优阵容还是颇为强大的，这也是系列自初代之后时隔15年再次出现日语语音，看得出制作人对于本作的重视。

文 苍穹 美编 澄茶

| 生化危机 启示录 | | |
|---|---|---|
| BIOHAZARD REVELATIONS | | |
| Capcom | A・AVG | 预定2012年初 |
| 日版 | 人数未定 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

光环视频收录 POCKET HALO

3DS

## 克莱弗·R·奥布莱恩

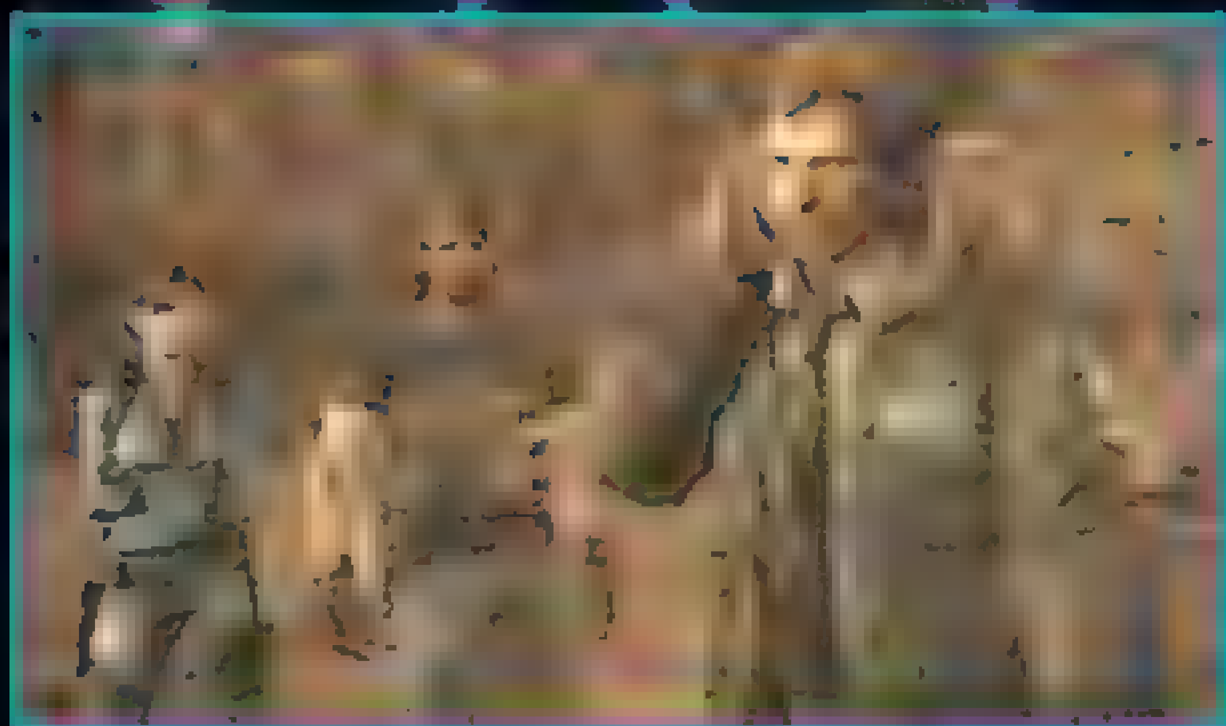
## 为消灭生化恐怖而赌上性命的男人

对生化恐怖组织BSAA的负责人，能将不同性格的队员凝聚在一起，是个值得信赖、充满责任感的男子。

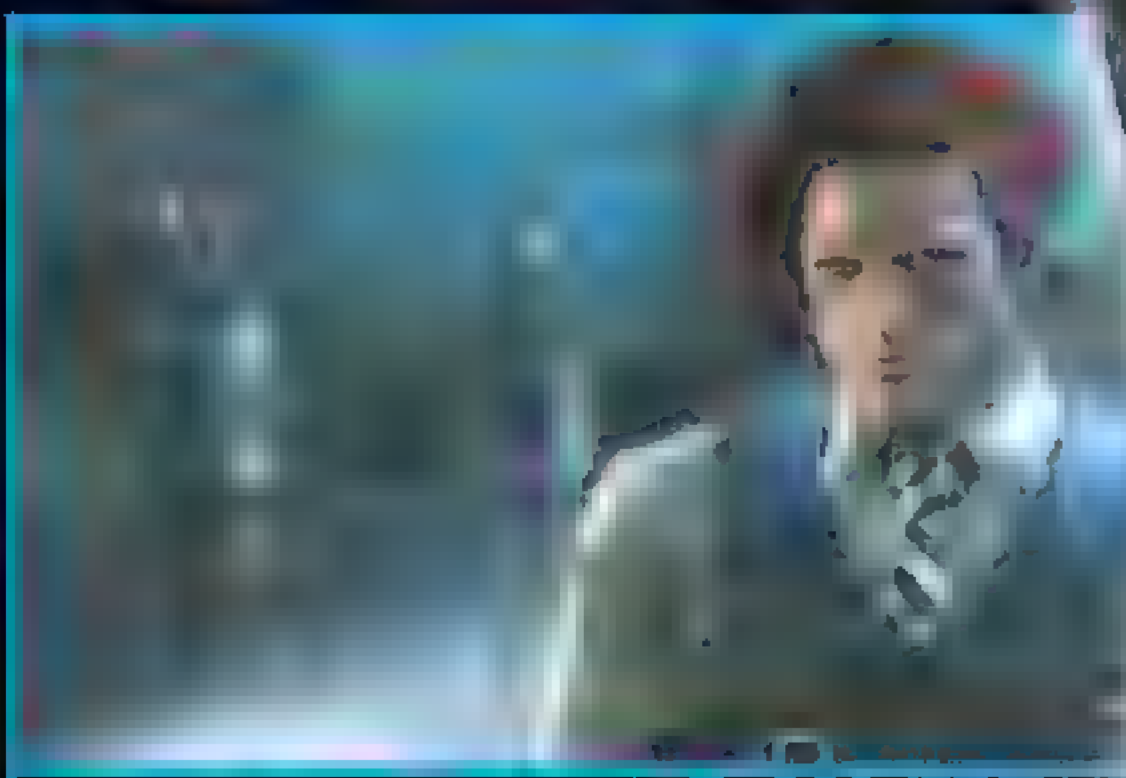
## 雷蒙德·韦斯特

## 某组织派来的神秘特工

吉尔与帕克在客轮上遇到的神秘男子，他踏上这艘“幽灵船”的目的尚不明朗。拥有一头红发和锐利眼神的雷蒙德到底是敌是友？



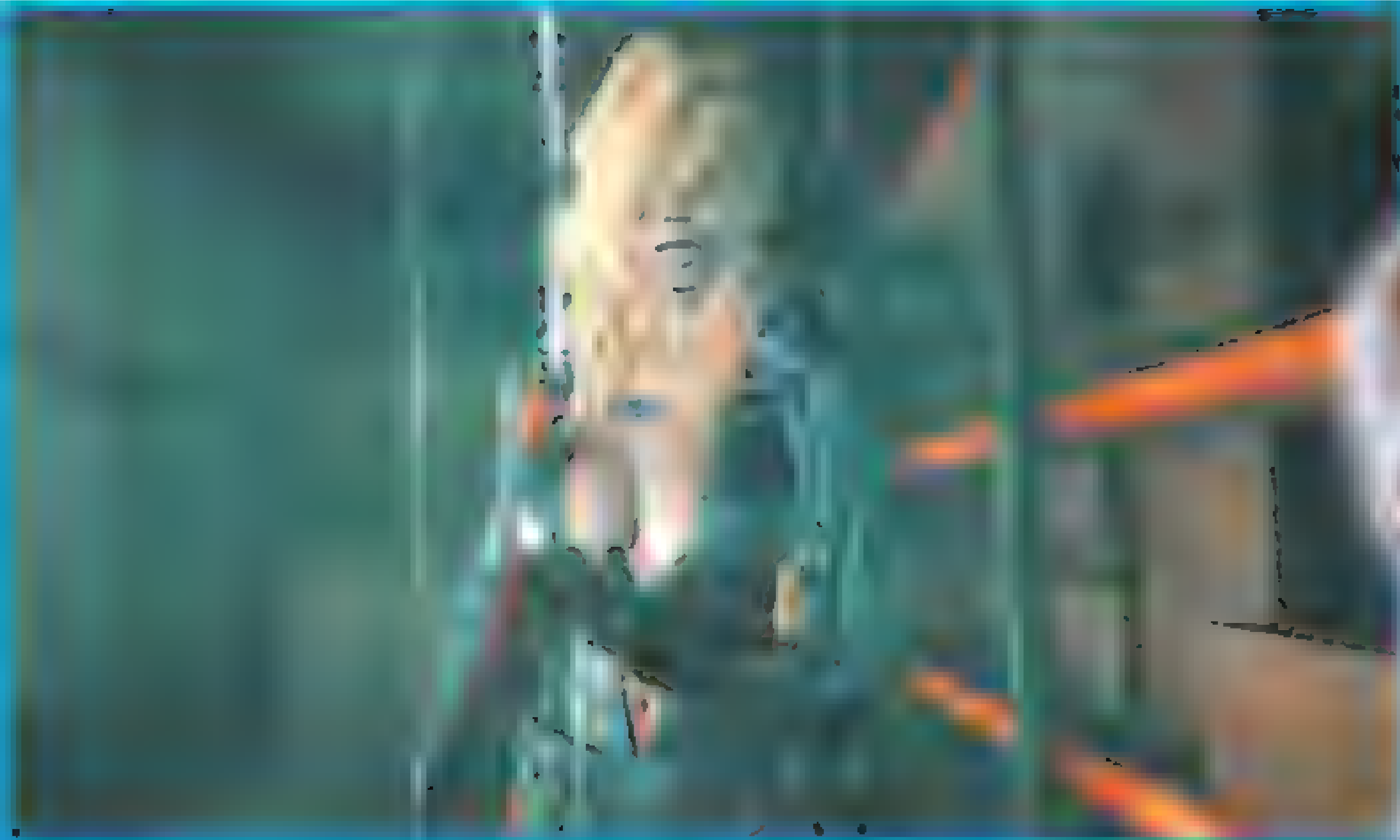
▲欧布莱恩凭借自己的经验给与吉尔等人指示。

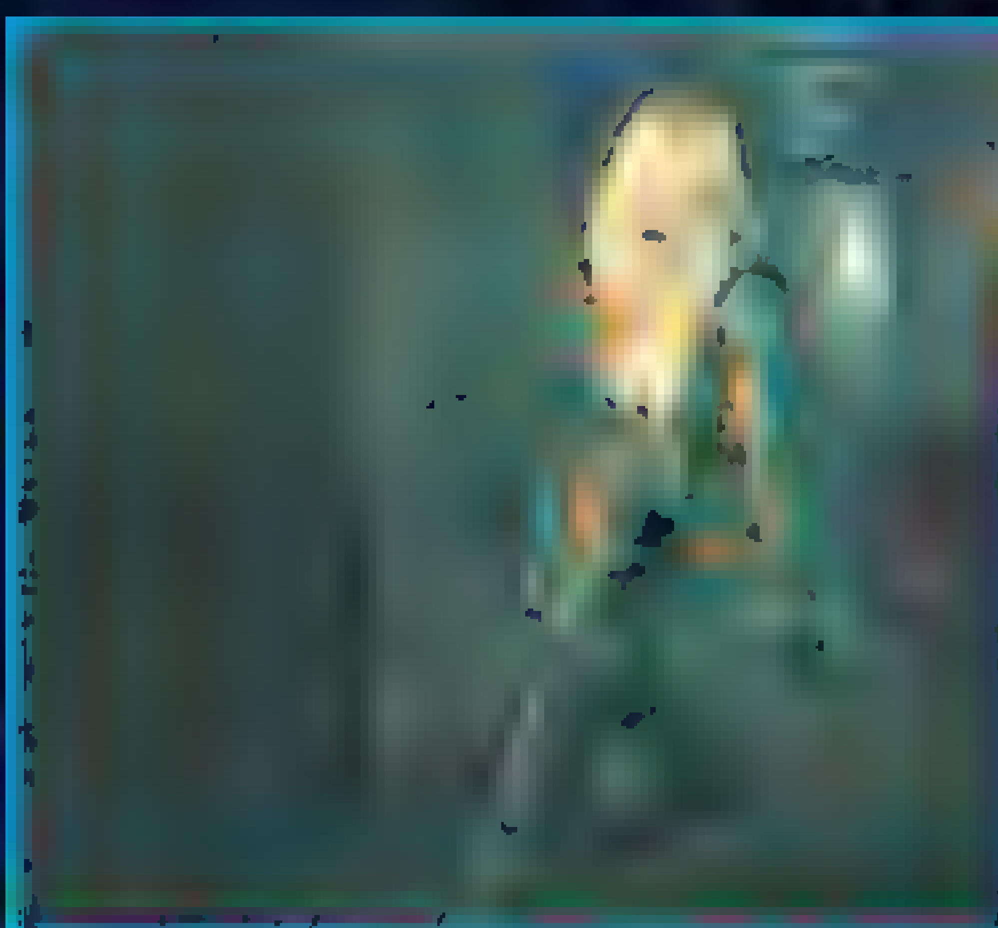


▲雷蒙德似乎早就认识帕克。

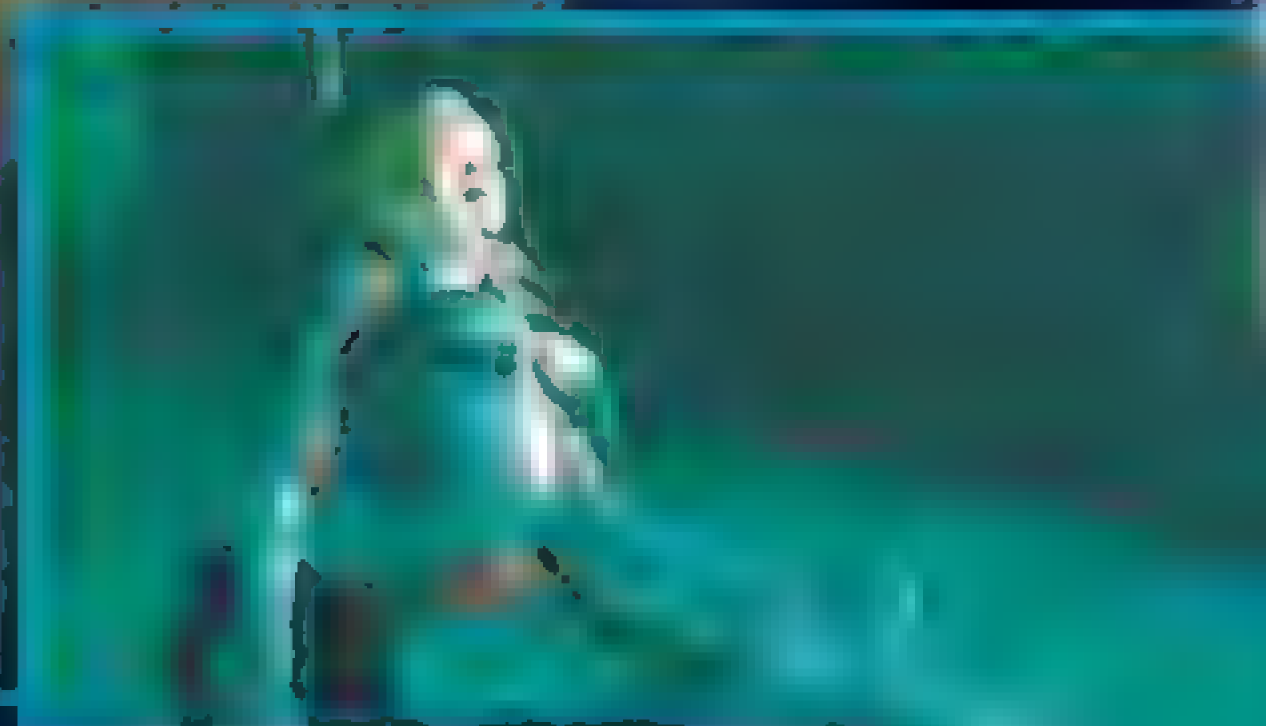
## 瑞秋 遭到不明生物袭击的女性

身着潜水服登上客轮的神秘女性，身材火辣，面容则被厚厚的头发所遮盖。瑞秋在不明生物的追击下身负重伤，生命危在旦夕……





▲瑞秋只身潜入游轮的目的是什么呢？





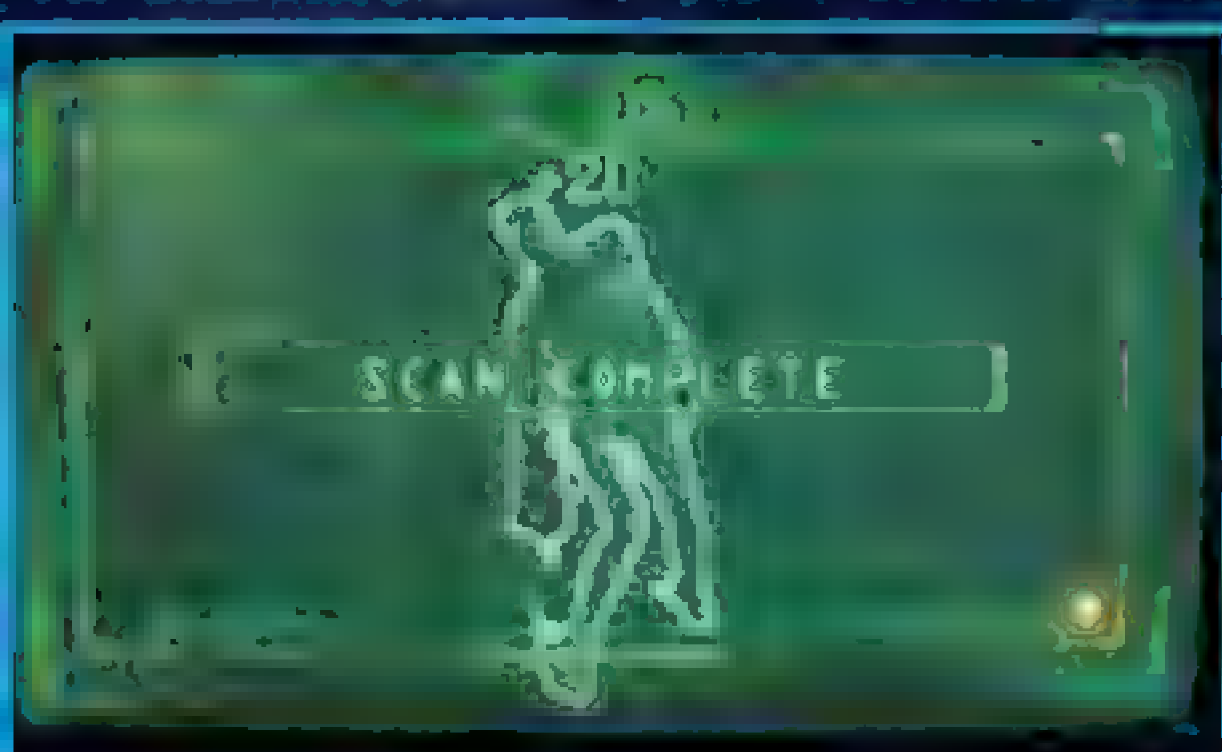
◀被不明生物一路追赶的瑞秋，她最终的命运是……

## 全新装备·创世纪



▲吉尔手中的就是本作的关键装备“创世纪”。

名为“创世纪（Genesis）”新装备是本作中的一个重要系统，通过它可以扫描敌人、发现各种道具，或者是找寻隐秘的线索。相信该装备对于推进剧情也会起到非常重要的作用。






◀扫描完成后敌人头上出现的“+20”作用尚不明朗。

▶锁定目标后上方会出现完成度百分比，画面中央则是扫描进度条。

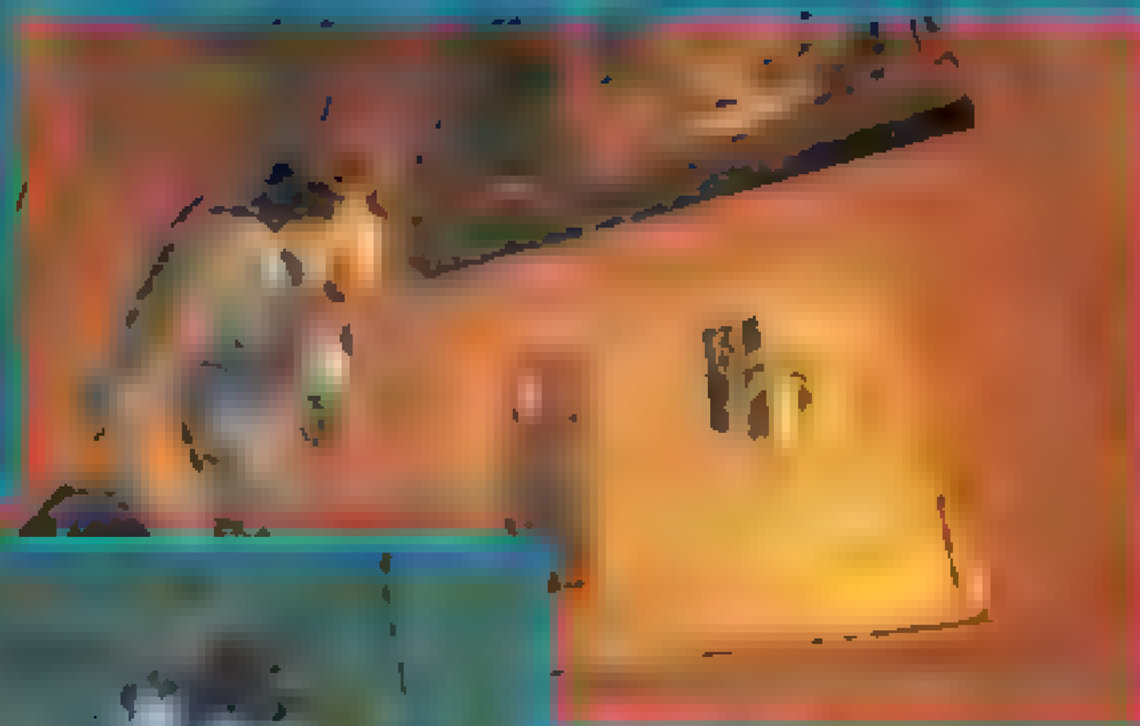


## 解谜要素回归！

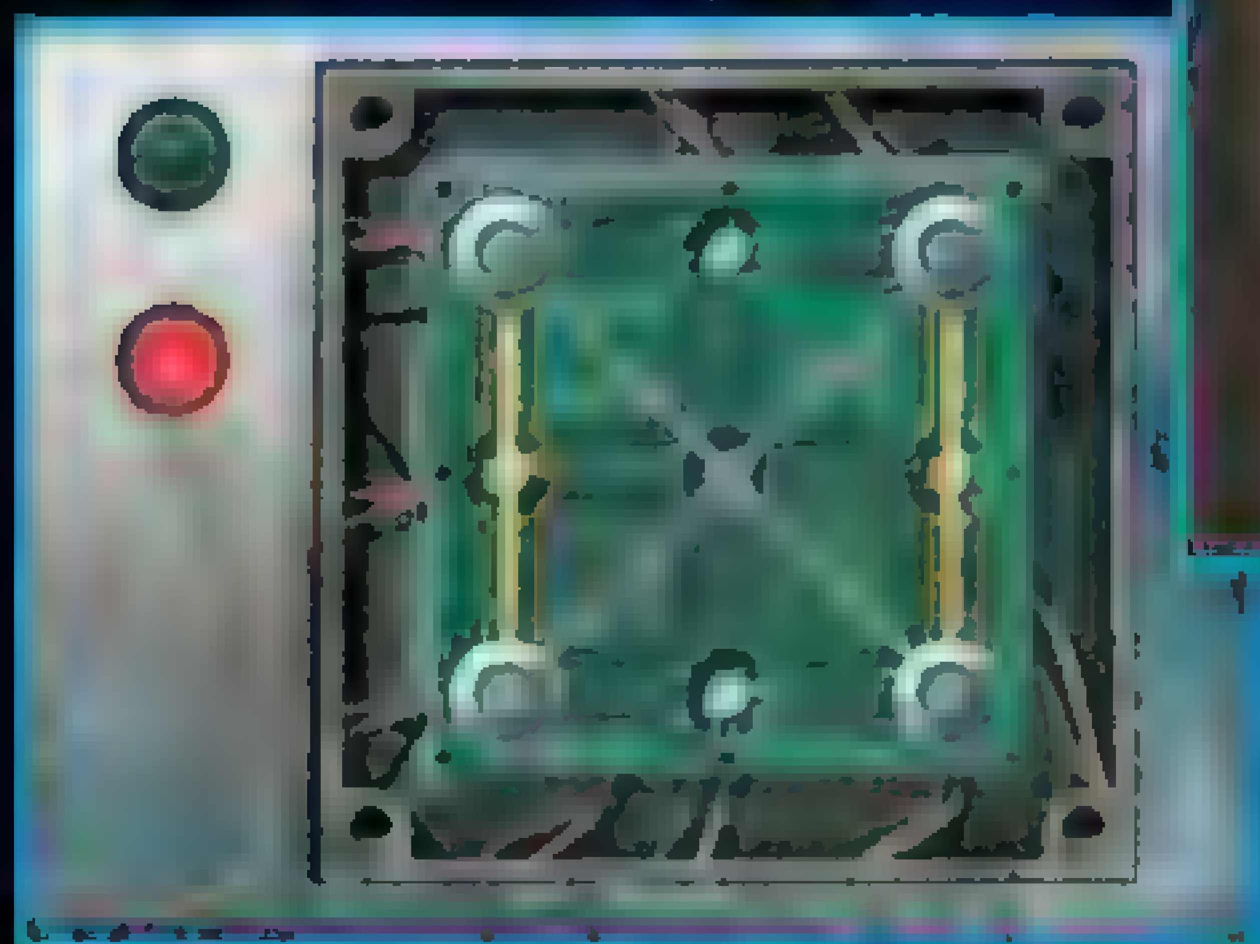
“《生化》系列”曾经的一大魅力是充满趣味的谜题，而以“回归系列原点”为口号的《启示录》在强调战斗爽快感的同时，也把解谜要素重新引入。谜题不再像4、5代那样只是走过场，而会更具有系列特色，还将充分利用3DS的触摸屏。





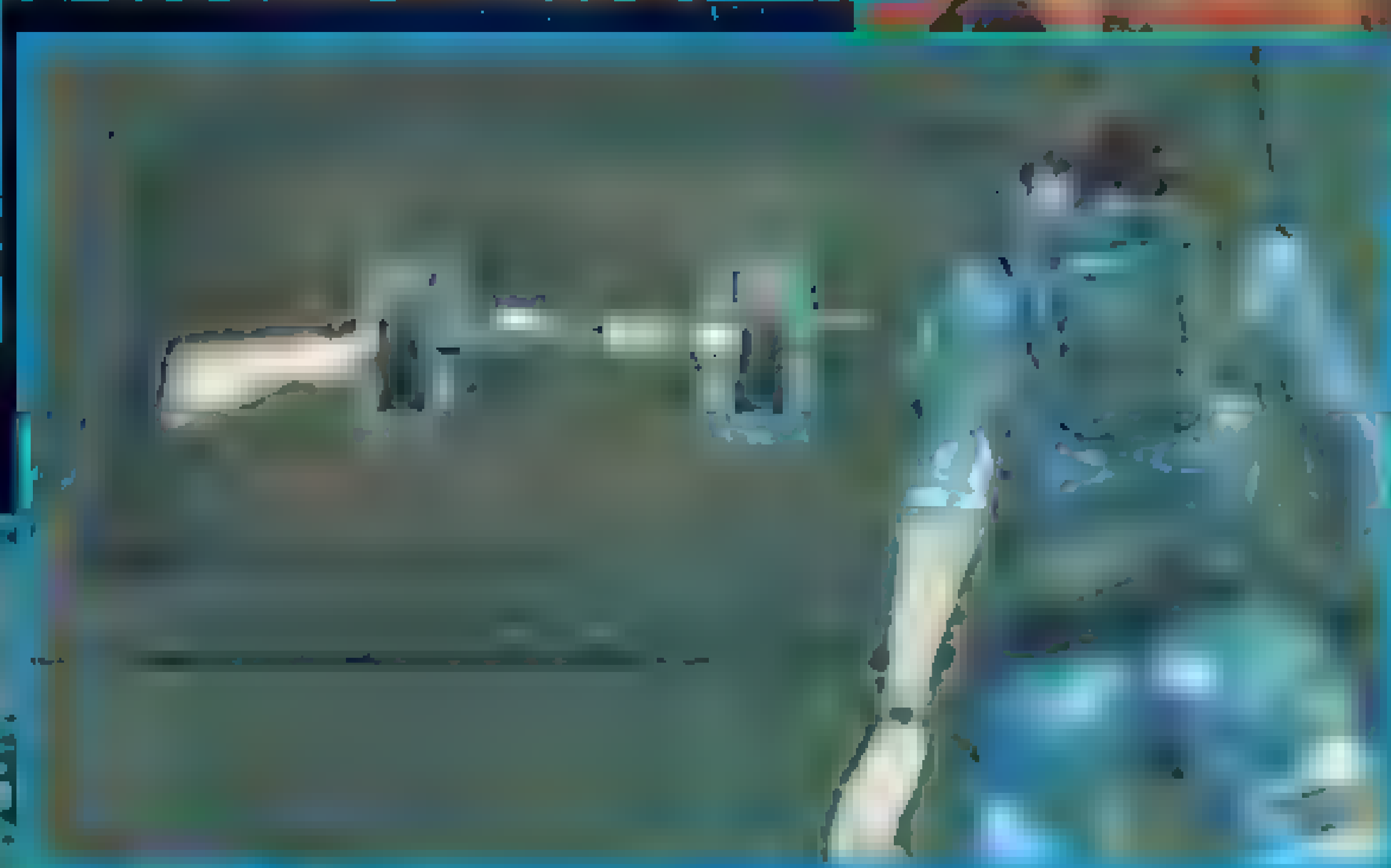



◀▼纹章类的解谜道具是“《生化》系列”中经常出现的。





▲用触控笔旋下螺丝后，就要面对试玩版中的首个谜题。



◀吉尔面对挂在墙上的霰弹枪，玩过初代的玩家想必都会会心一笑。



▲平时下屏幕会显示缩略地图，触控操作也可以快速更换装备。



## T-Abyss病毒的威胁正在靠近！

在毫无生气的巨大客轮上，被病毒感染的不明生物是最危险的敌人。参照本辑“口袋光环”的PV就可以了解到，这些生物本是客轮上的船员，被猎犬组织的成员注入病毒后发生了变异。目前T-Abyss病毒和2代中T病毒间有无关系尚不明朗，而神秘的恐怖组织——猎犬所谓的真实又是什么呢？



►变异生物有诸多形态的变种，比起丧尸更具攻击性。





# 更加紧张、真实的战斗！

本作的瞄准视点依然有FPS第一人称视角和TPS越肩视角可供选择，除了4、5代的体术外，更多的生存动作也被引入到本作中，让游戏中的战斗更具真实感。

## 体术攻击



▲趁对方硬直的时候果断上前使用体术，节省弹药的同时也能给敌人造成巨大伤害。



## 就地反击

▲被敌人打倒在地后，可以在半起身的状态下开枪进行反击。



►本作中没有“血量”的直观表示，角色在受重伤后画面周围会变红。

## 副武器攻击



►帕克手持的是战斗斧，游戏中应该还有其他副武器。





▲►本作的匕首攻击并不需要瞄准，按下X键立刻就能立刻出招。

## 紧急回避



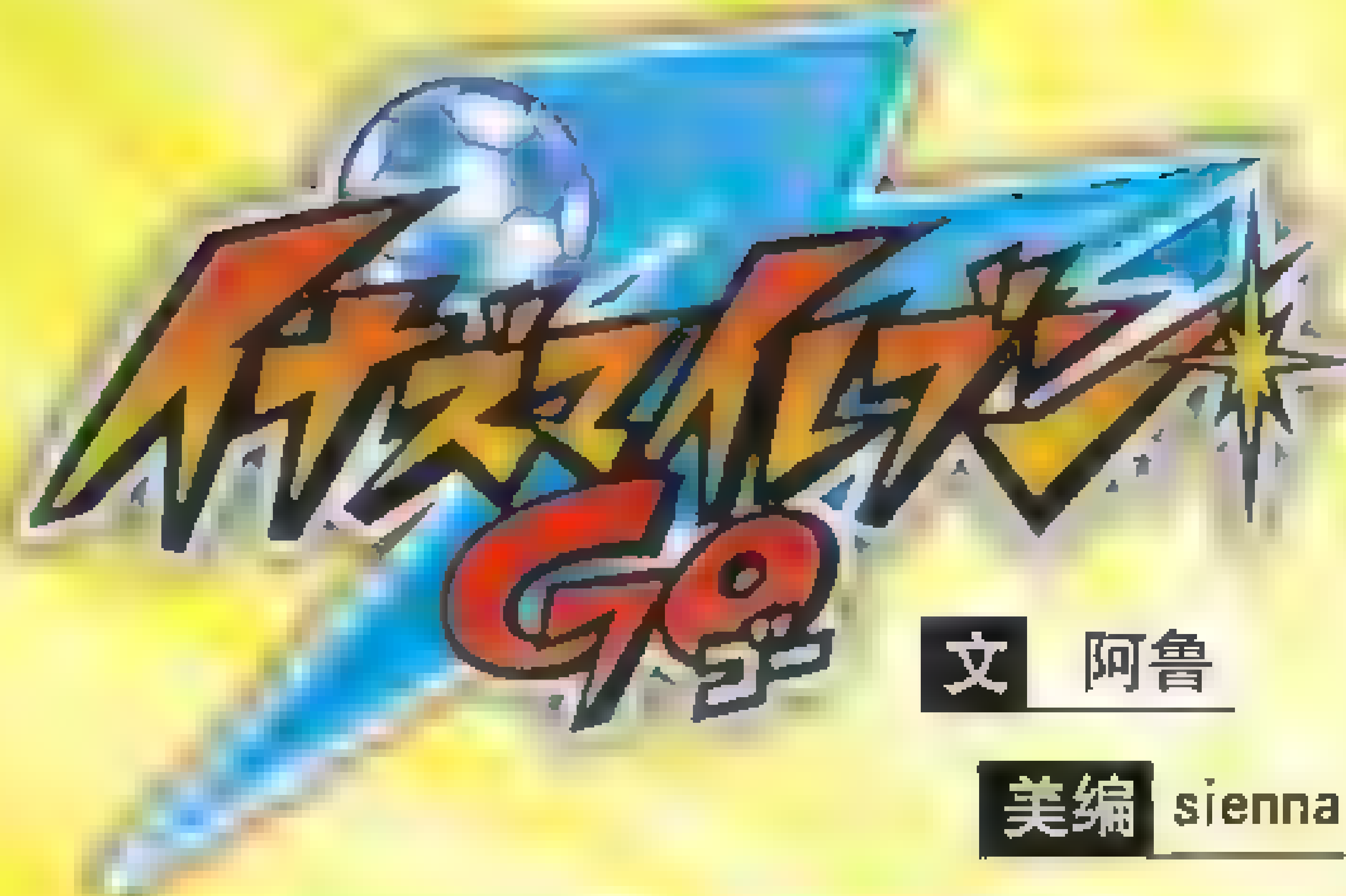


◄▲在敌人攻击的瞬间紧急回避，不知是3代的按键式还是4、5代的QTE式。

| 雷电十一人 GO | | |
|---|---|---|
| イナズマイレブン GO | | |
| Level-5 | RPG | 预定2011年冬 |
| 日版 | 人数未定 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

3DS

相关报道 Vol.155 P38/Vol.159 P32



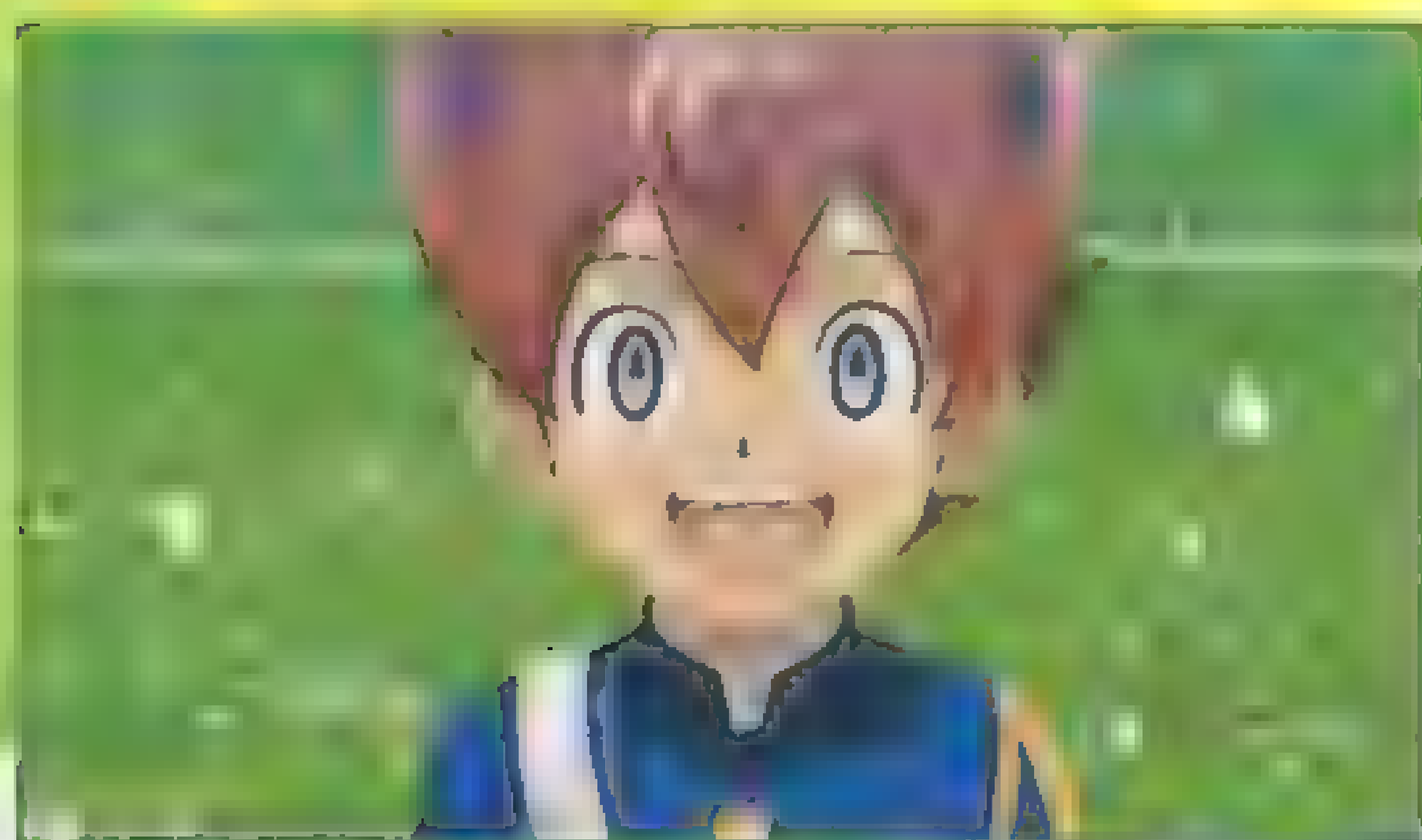

文 阿鲁

美编 sienna

随着动画的热播，本作的大致剧情已经有了眉目，而游戏的新情报也将随着动画的播出逐渐明朗，下面就来看看这次更新的内容吧

# 雷门十一人在超次元足球中掀起革命！

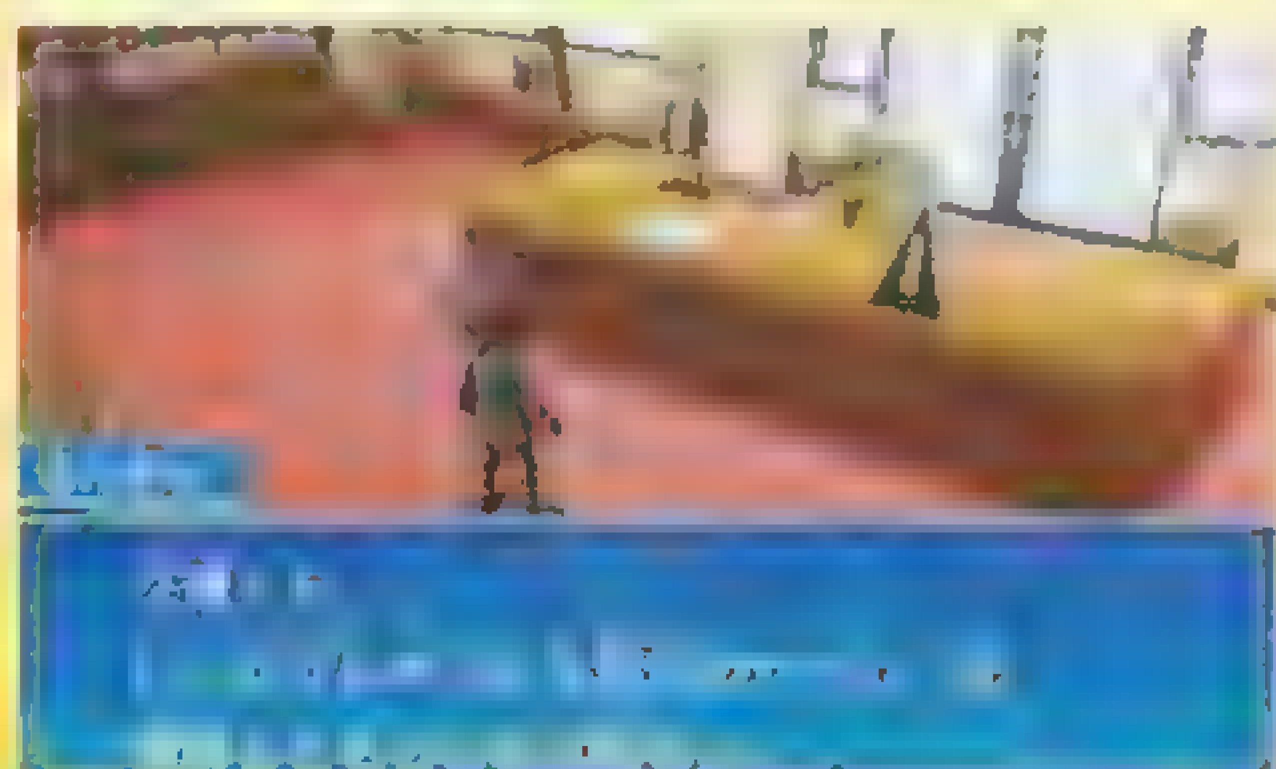
雷门中学是立足于世界顶点的足球名校，本作的舞台是《雷电十一人3》的10年之后，故事从松风天马造访足球部开始说起，而这个时代的足球界早已被谜之组织给支配了。



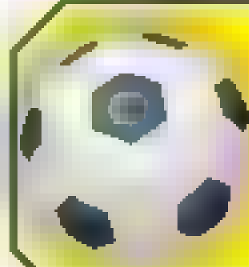
▲憧憬雷门足球部的松风天马，他是本作的主角

## 谜之管理组织——第五中心

如今的足球界已经被名为第五中心的组织所支配，这个组织可以自由决定比赛的胜负。所有足球队都必须服从组织的安排……



▲雷门十一人的久远监督，为了打破组织的规则，带着雷门足球部离开了。



## 神圣之路地区预选赛决胜的冲突！

## 海王学园

雷门中学在神圣之路地区预选决赛中的对手，面对汇聚了大量种子选手的海王学园，天马一行人能战胜么？

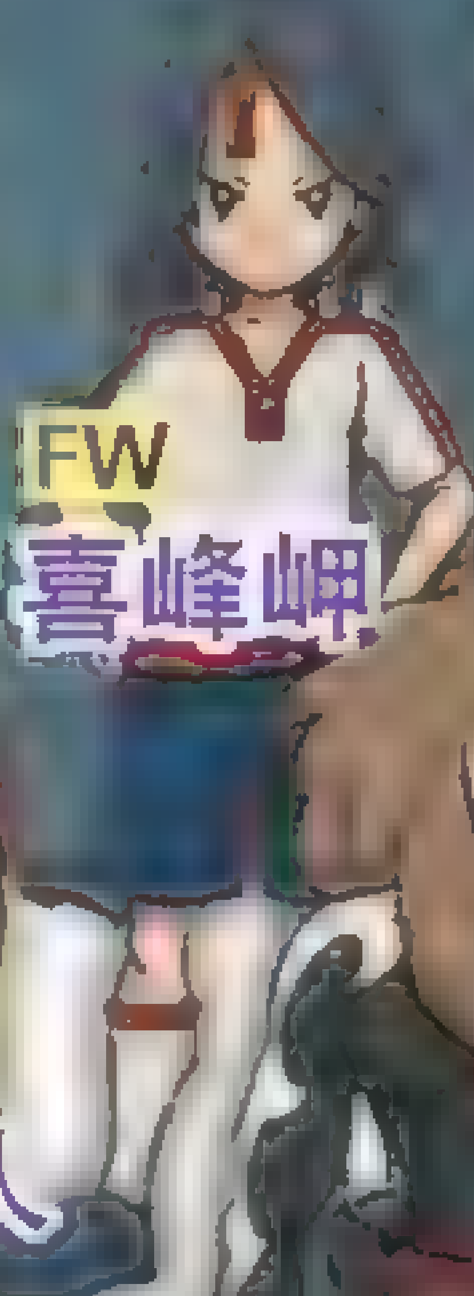


▲天马一行人得到了海王学园的情报。





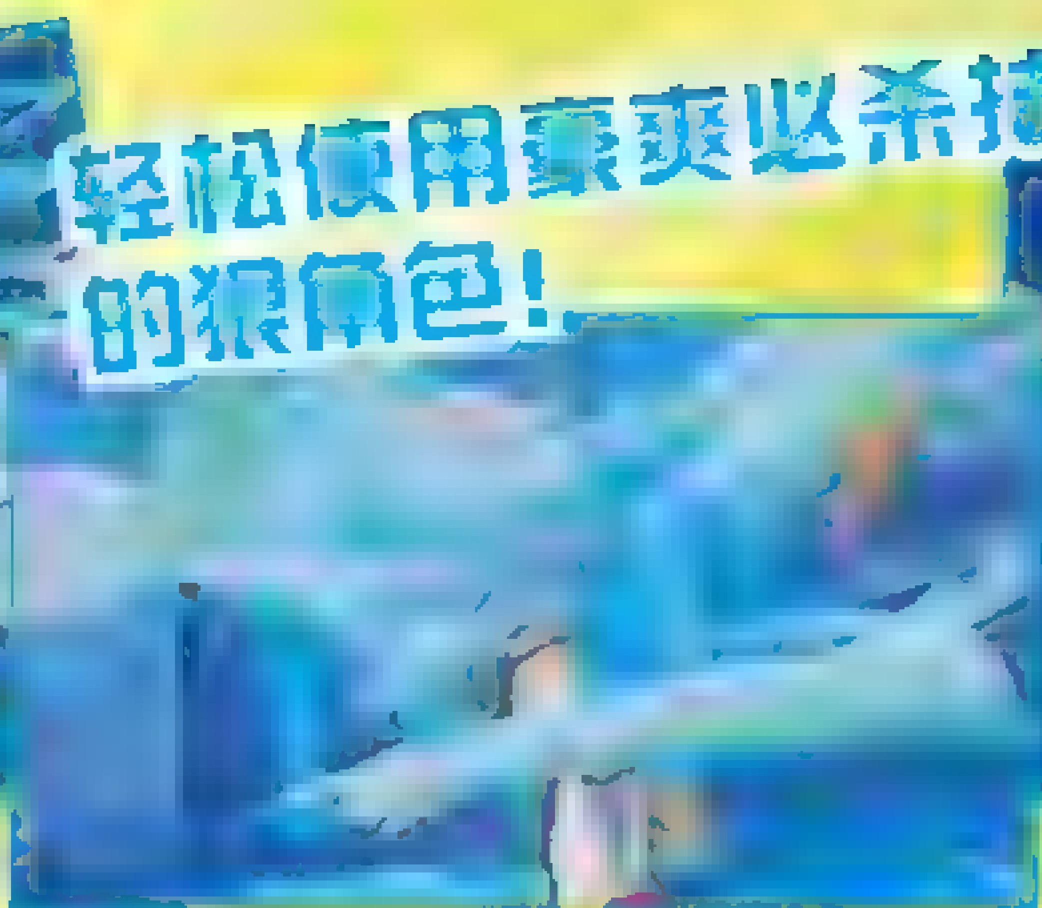




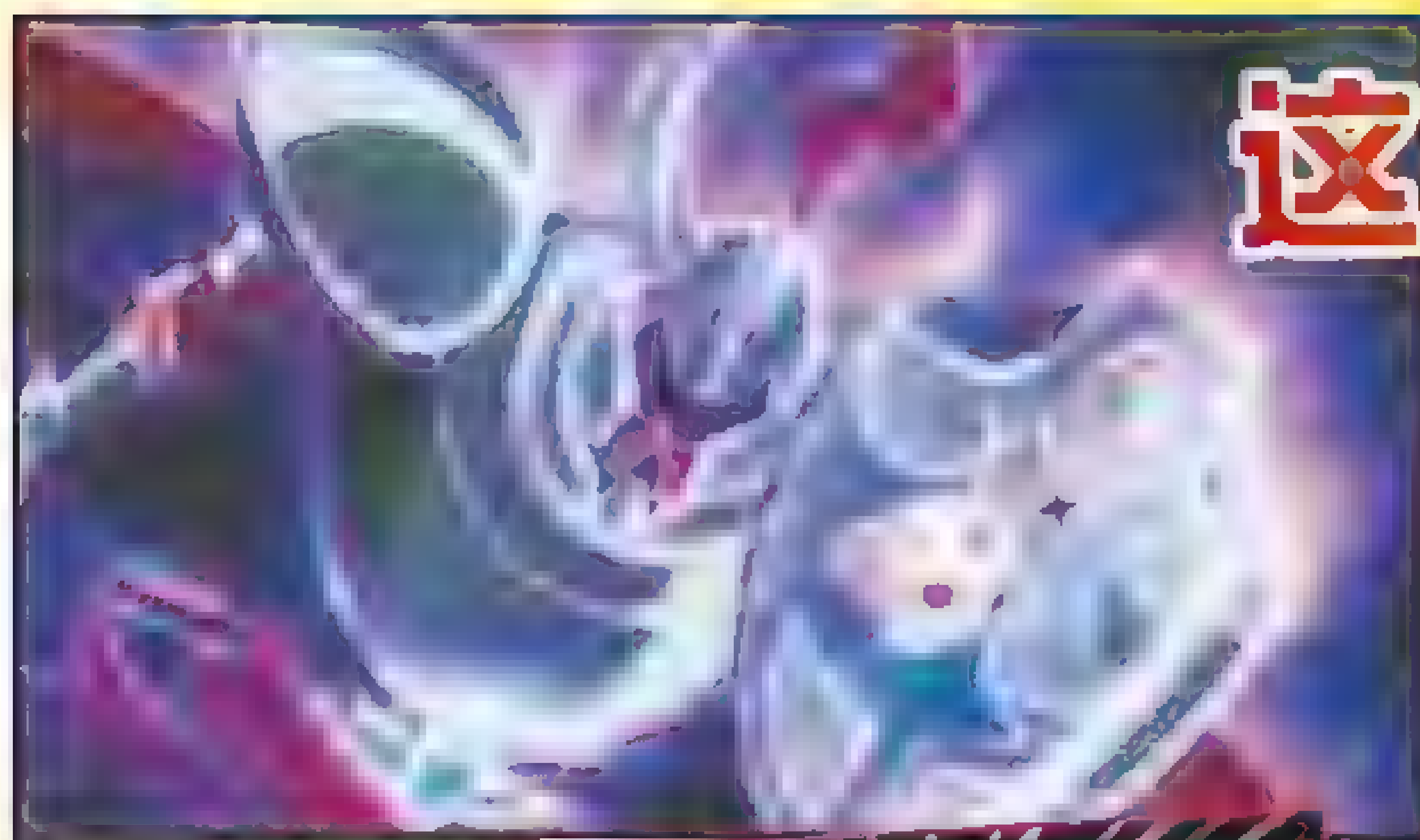



## 轻松使用豪爽必杀技的狠角色！



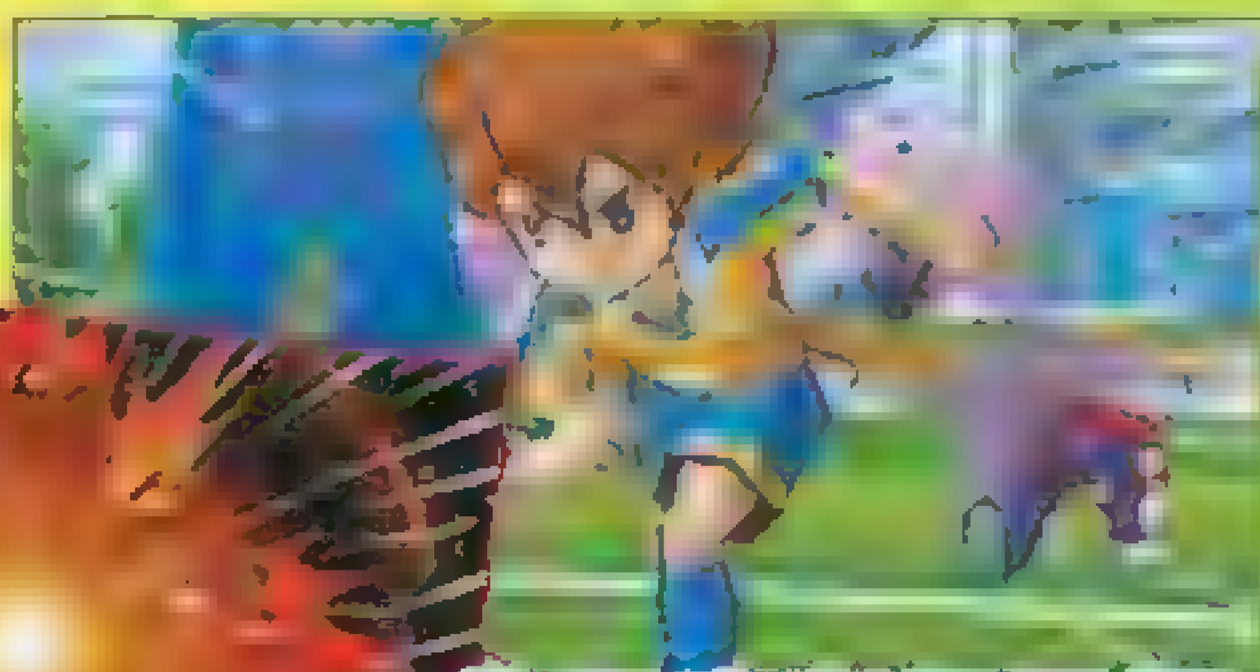




▲浪川也是能使用化身的选手。



# 这是化身的战斗！

本作中，一部分选手能将气场具现化为名为“化身”的东西，在比赛中化身之间也能进行对决，胜利的一方将获得足球的控制权。





### 化身也有自身的属性？

## [illegible]门十一人的[illegible]必杀技

“《雷电十一人》系列”最引人瞩目的就是必杀技，本作中也会有许多必杀技登场，现在就来看看本作登场的全新必杀技吧。

### 剑城京介 死亡坠落




▶将所有力量集中在球上的射门，如你所见。给人阴暗的印象。



◀TV版中登场的技能在游戏中也能使用么？

### 熟悉的必杀技也将登场？



▶动画中天马常用的过人技。

### 松风天马 螺旋抽取






▲利用风的力量将对手吹飞的断球技巧。

文 乌冬　美编 Juxi

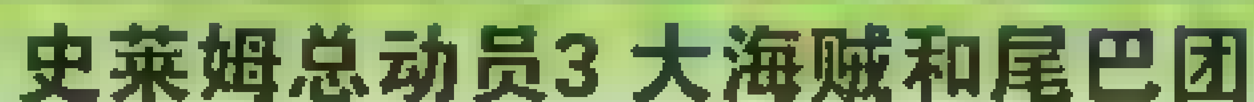
# 从尾巴团手中夺回秘宝！

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

## 史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

| Square Enix | A・AVG | 预定2011年冬 | 3DS |
|---|---|---|---|
| 日版 | 1～4人 | 售价未定 | |
| 对应任天堂Wi-Fi网络连接 | | | |



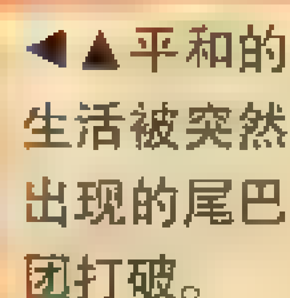
在这次的报道中游戏的故事概要终于判明，我们可从中了解到史莱姆们冒险的动机，另外还有邂逅通信以及谜之对手的情报，下面就来一起了解一下吧。

## 围绕虹之秘宝展开的冒险

主人公史莱姆是一个名为“史兰王国”的小国的王子，每天和同伴们过着平和的日子，可是有一天，以某件事为契机，史莱姆不得不和同伴们展开冒险，并且在旅途中各种洗心革面的敌人也加入了进来……

こいつの　ちからを　つかえば
せかい　せいふくも　ゆめではない！

◀▲传说只要入手七个秘宝就能获得征服世界的力量，看来尾巴团就是为此而来的。



◀▲平和的生活被突然出现的尾巴团打破。

### 故事

和平的史兰王国突然遭到了尾巴团的袭击，被视为国宝的“虹之秘宝”也被夺去，为了取回秘宝，史莱姆们踏上了冒险之旅。

# 航海船构造大解剖！

航海船不仅是史莱姆们在海上的移动手段，也是战斗工具，下面将对史莱姆们最初搭乘的“史莱姆船”的构造进行介绍。

## 史莱姆船！

史莱姆们最初搭乘的船

### 大炮

将资材放入就会自动射击的炮台，共有水平射击和斜上射击两种，可根据敌船的所在位置使用。



▲和同伴们协力，不断将资材投入到大炮里吧

### 弹药供给管道

在船上各处都可以看到图中这种像喇叭一样的东西，这就是弹药供给管道，这里会不断提供大炮使用的资材。



▲根据使用的资材不同，大炮的威力也会有所变化。

### 引擎室

船体的内部有为船提供动力的引擎室，里面的心型物体就是引擎，如果这里遭到破坏的话就算输，所以敌人会全力进攻这里，得拼全力守住。





▲▶引擎是船的心脏，同样破坏敌船的引擎的话就算胜利。

## 航海船战

航海船战开始是使用大炮互相攻击，当一方的船体力减为0时，就可以使用绳子登上对方的船，接下来只要破坏引擎就能胜利。



◀双方的船的体力会在画面下方显示。

## 自定义船只

当打败了敌船后，就可以在商店里购买该船的部件，将不同的配件自由组合，作成只属于自己的船吧。另外根据使用配件的不同，船的外观和性能都会发生变化。



◀船只由船身、船头、帆和装饰四个部分的部件组成。





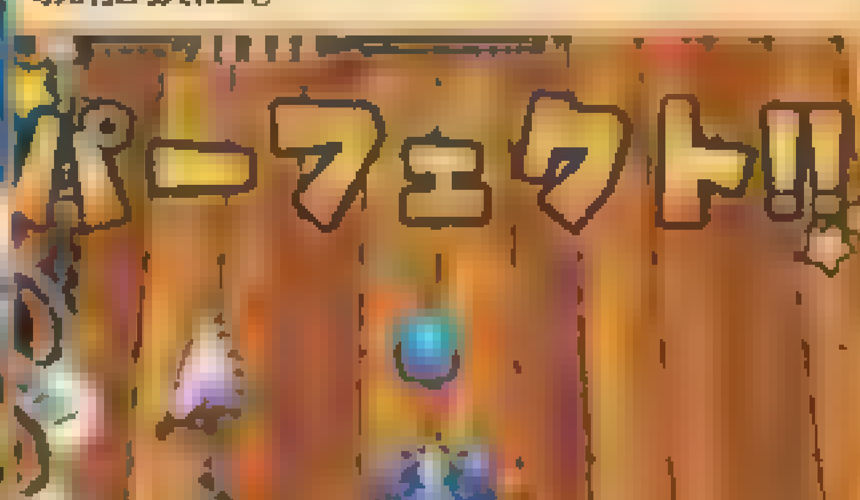


作成集外观和实力于一身的船

# 通过"邂逅航海船战"和别的玩家对决

本作对应3DS的邂逅通信，只要和邂逅通信里登录的玩家邂逅过，就能互相交换自己的航海船资料，并可和交换过的玩家的船进行邂逅航海船战，只要胜利就能获得金钱作为奖励。






▼同样只要把对手的船的引擎破坏就能获胜。

击沉对方的船就算胜利






▲邂逅航海船战玩法和一般的航海船战一样。



▲打败对手就能获得赏金，对手越强赏金也越多。

把邂逅过的玩家统统打败吧！

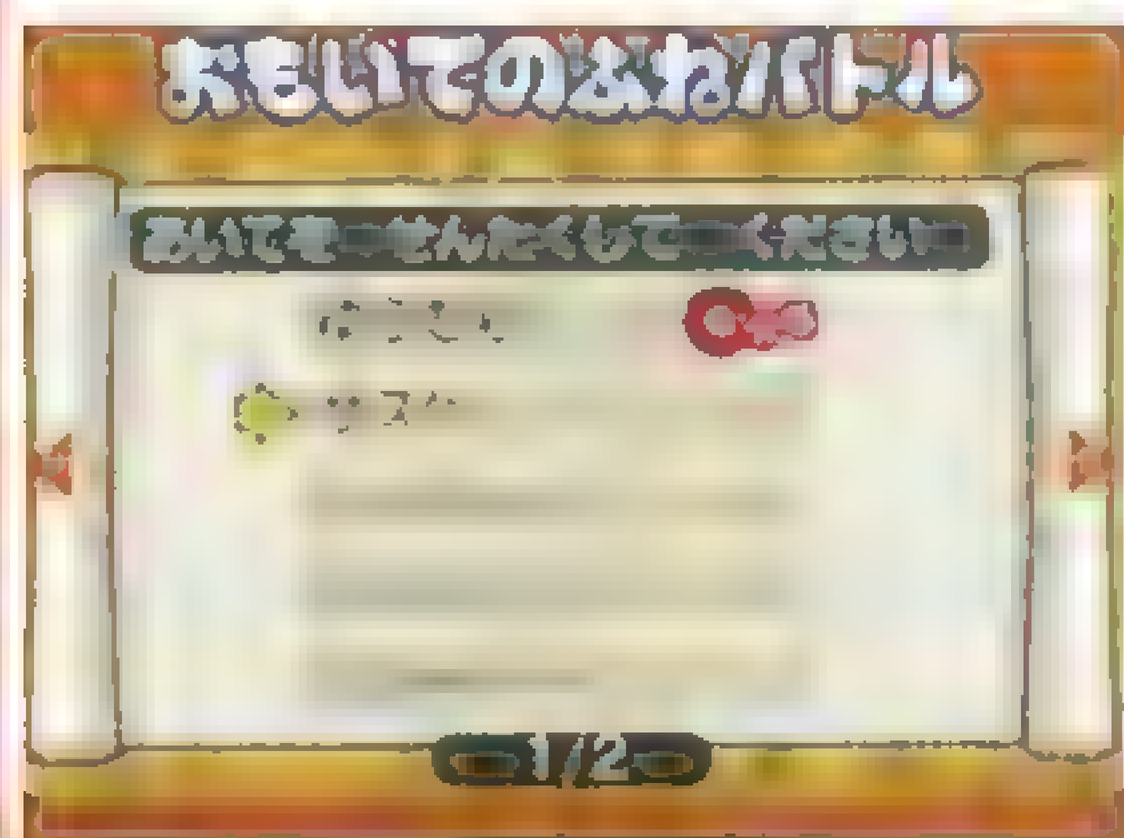
◀3DS的下屏显示交换过资料的玩家的列表，上屏则是玩家的详细情报，登录过的船可以进行对战。

查看其他玩家的情报



## 保存对手

邂逅过的玩家的资料能最多登录10个，以打败强大的对手为目标，不断和其他玩家邂逅吧。



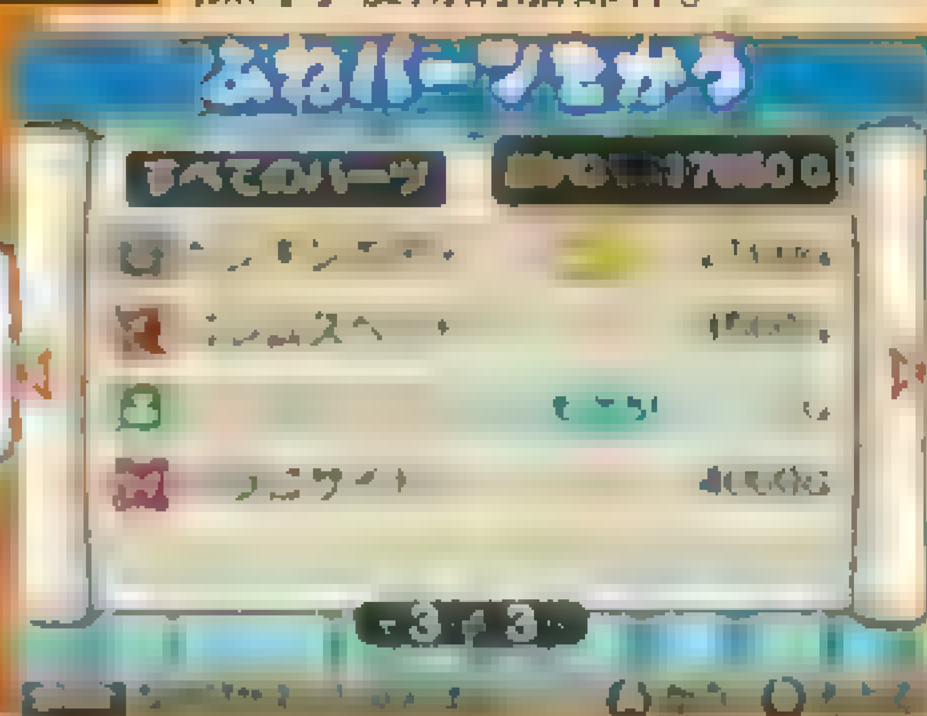




航海船部件增加！

◀想获得自己没有的船部件就一定得将对手打败。

▼在邂逅航海船战中胜的话利，商店里就会追加对手使用的船部件。



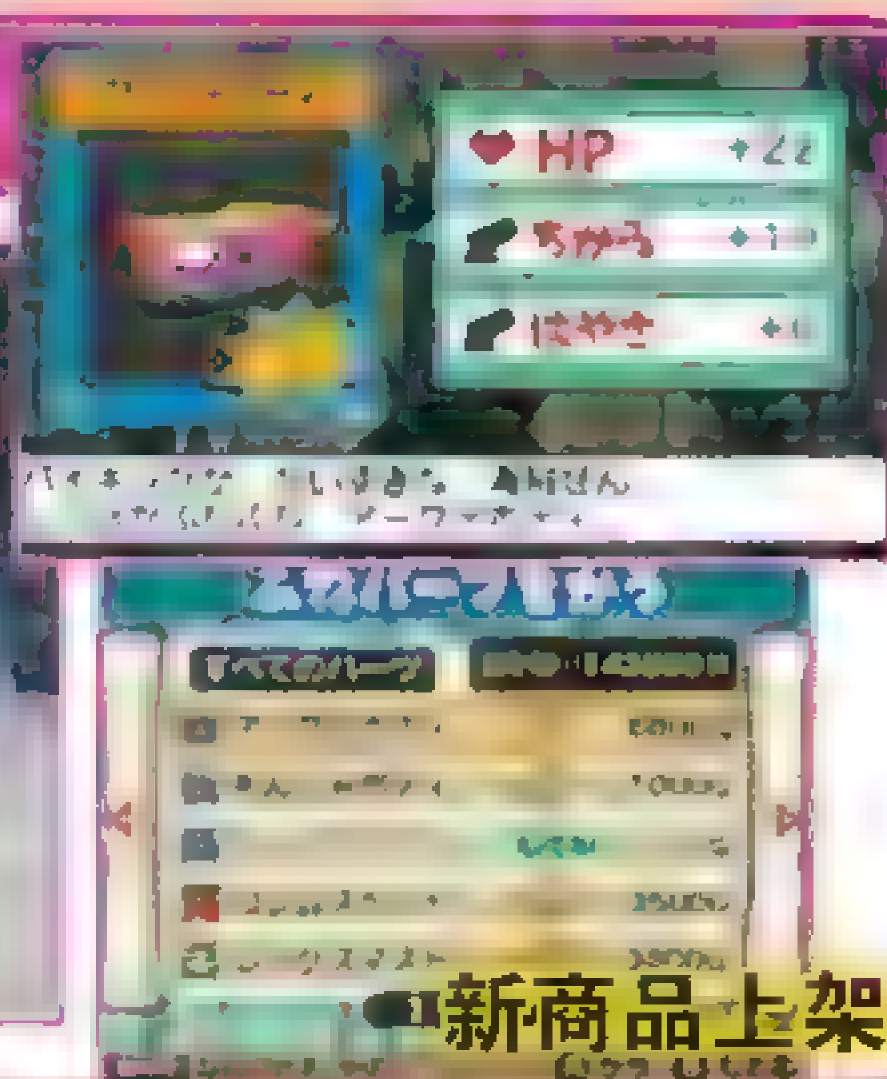



## 商店的商品增加

游戏中的港口都有贩卖船部件的商店，随着游戏流程的推进或进行邂逅航海船战，商店里的商品会逐渐增加，不时来看看说不定会淘到好东西哦。

▶这个招牌就是商店的标志，认准它就对了。




◀新商品上架！

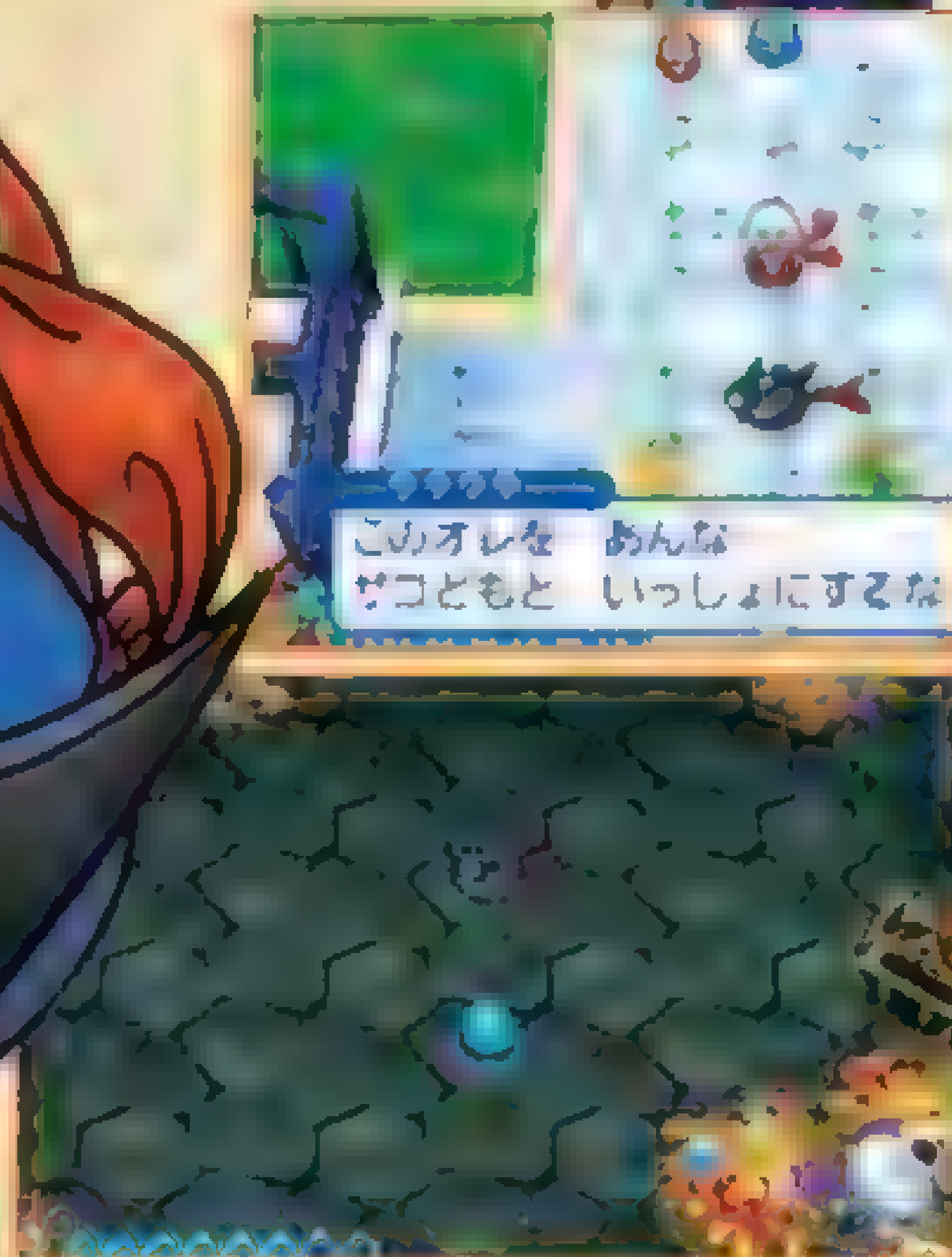
# 谜之对手出现!

这次介绍的新角色史莱巴是突然出现在史莱姆面前的强敌，一身漆黑并且头戴头盔的他身分是一名海贼，虽然立场也是和史莱姆们对立，不过他却有着和尾巴团不同的目的，究竟他和史莱姆们的冒险有着怎样的关系呢?



史莱巴






## 高超的剑术挡住史莱姆的去路

◀除了自己以外的对手都不放在眼里的史莱巴，究竟他是敌是友?



◀▲史莱巴身为海贼，自然航海船战也是少不了的

## NEW 尾巴团的成员

### 岩跳魔



平常都在自顾自地跳舞，当发现史莱姆后就会挥舞着两手进行攻击



### 变身狸猫

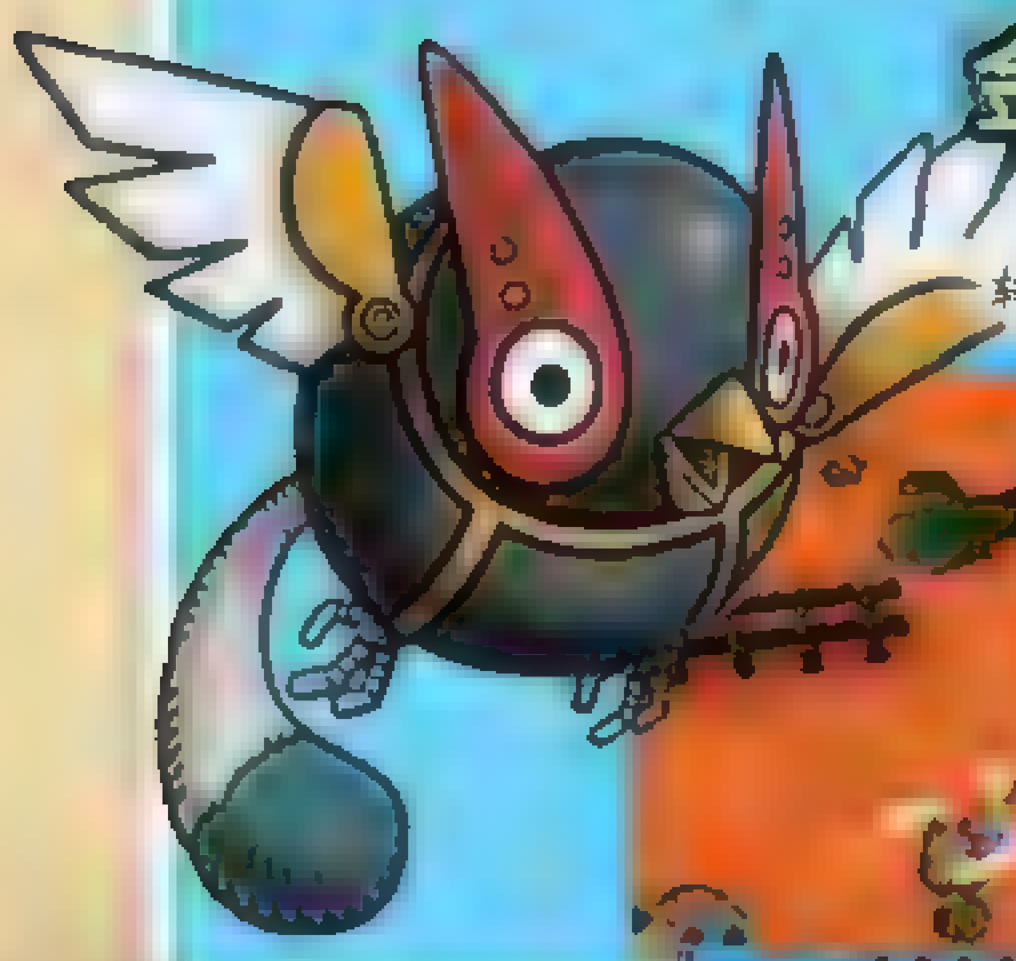


狸猫型怪物，平常会变为其他东西，当目标接近后才会现出真身





### 金属鸟



机械鸟型敌人，会高速旋转甩出羽毛进行连续攻击



### 雪人



在寒冷地带栖息的不明生物，会使用长长的舌头或扔出雪球进行攻击

文 乌冬 美编 sienna

# 向世界

**本作的任务超过了100种，在派遣勇者执行任务时，得根据每位勇者的特点来决定适合的人选，下面一起来看看这次公布的勇者们都擅长些什么吧。另外还有新秘书的情报以及城下町建设的解说哦。**

**勇者公司**

勇现会社ブレイブカンパニー

| NBGI | SLG | 预定2011年10月27日 | 3DS |
|---|---|---|---|
| 日版 | 1人 | 5040日元 | |
| 无对应周边 | | | |

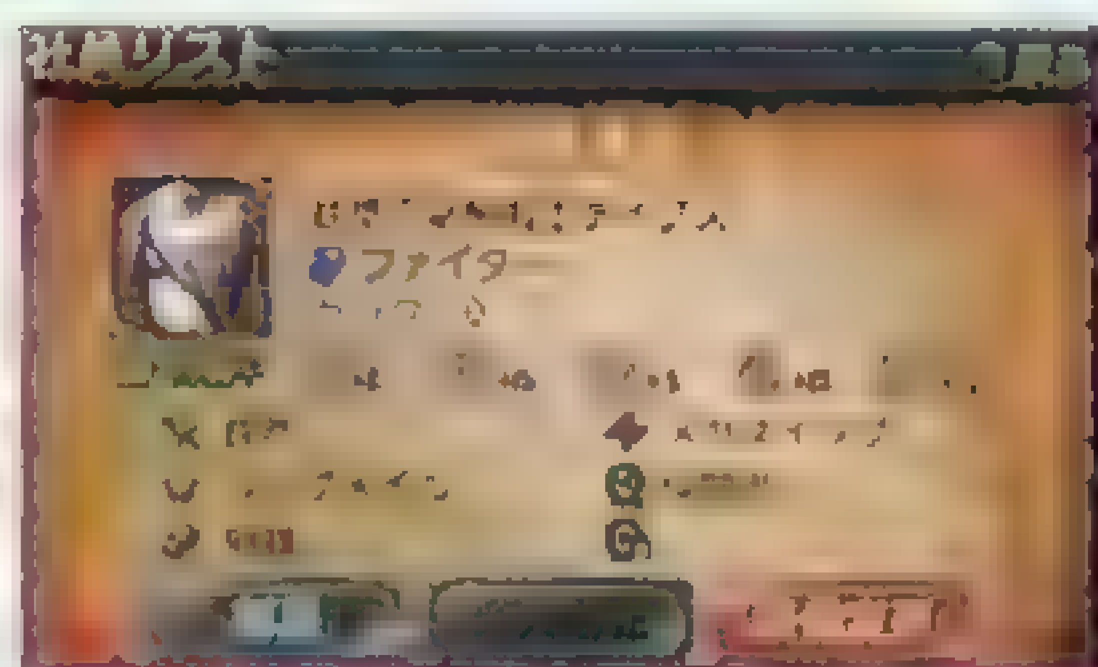
相关报道 Vol.164 P42

## 新勇者职业介绍

这次公开的职业为斗士、盗贼、偶像、枪士、厨师和会计师，注意就算是同一种职业的勇者，能力较高的一方契约金也会较多，当然任务的完成率也较高。




使用双手剑和双手斧等大型武器战斗，是队伍中的攻击手。




▲可装备的防具为胸甲，防御面也不用担心。



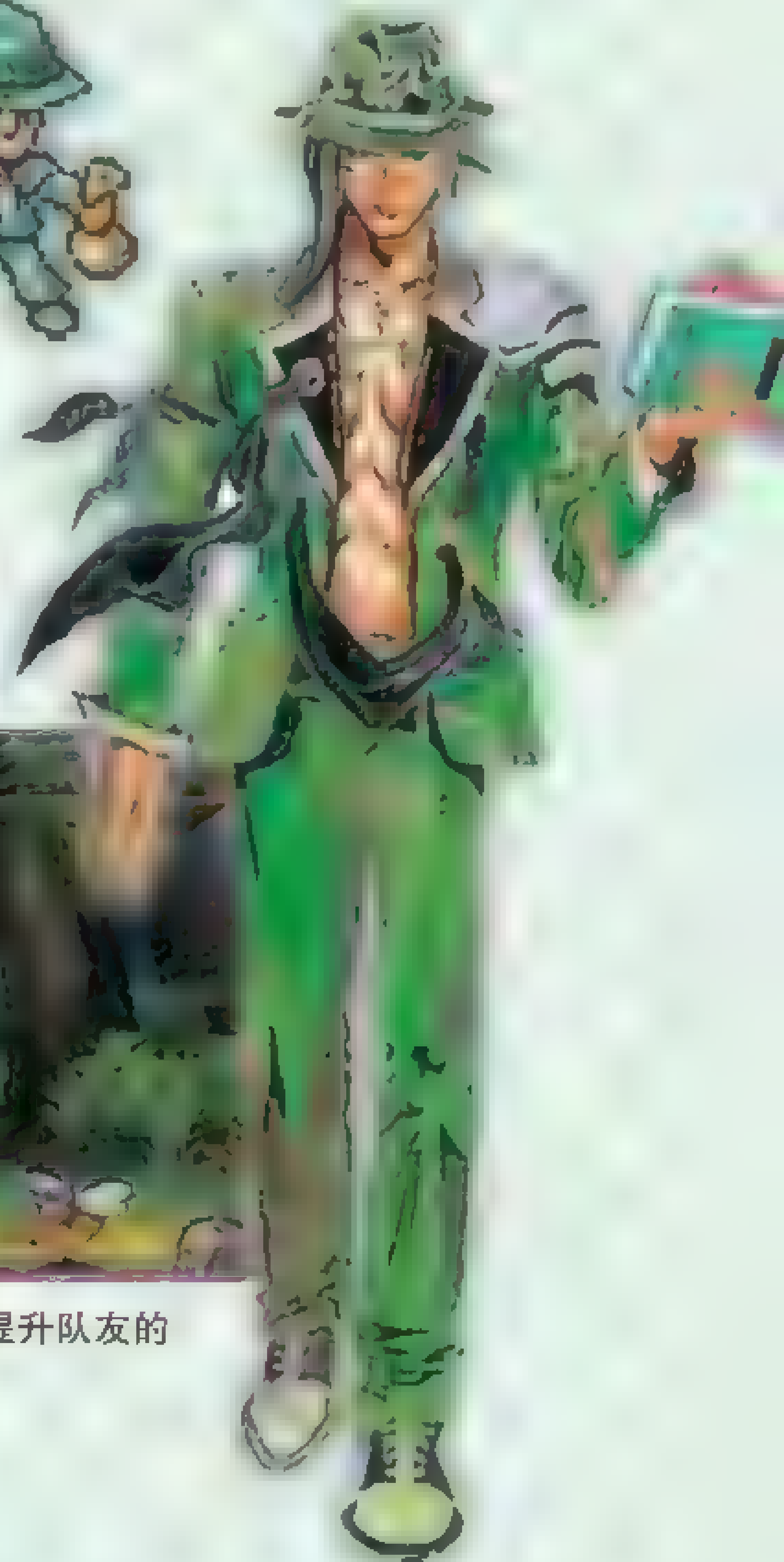


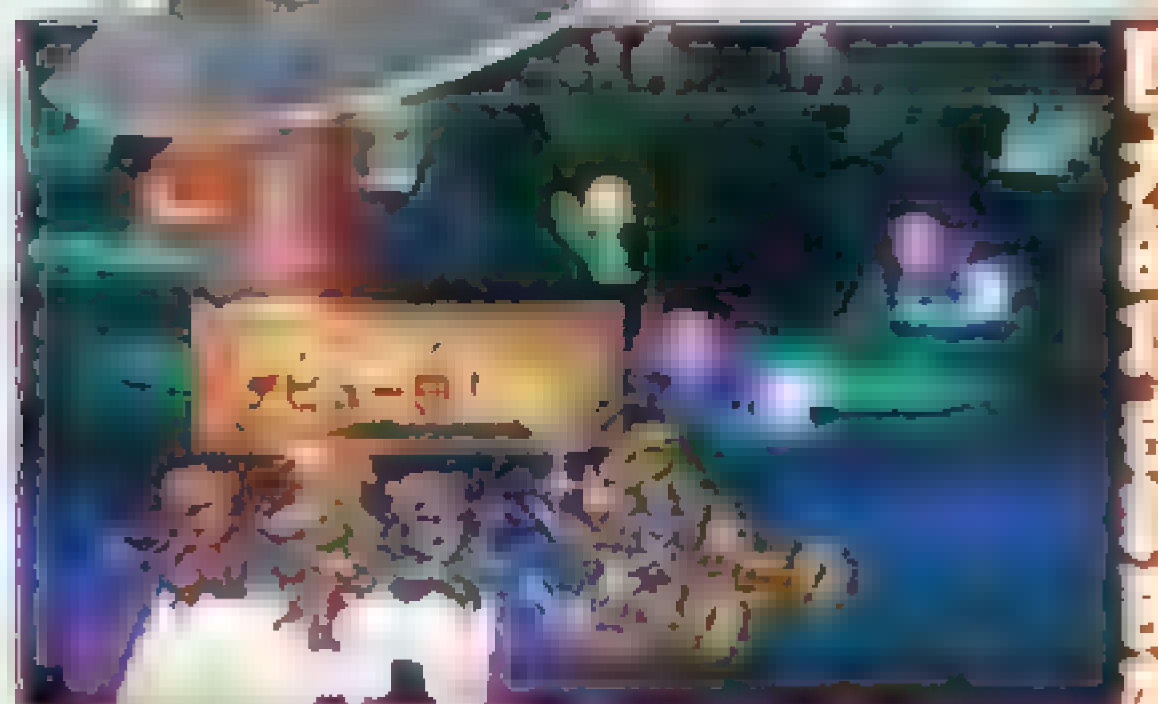



使用算盘和钱袋战斗的会计专业人才，优秀的计算能力将战场掌握在自己手中。



▲会计师的技能“虚伪契约”能提升队友的能力。







# 招募优秀的勇者！

▇▇使用歌声和舞蹈对同伴进行援护的歌姬，不知道有没有迷惑敌人的技能。



▲使用猛火烹调怪物，打败的怪物会变为料理类的道具。



◀歌声可以提高同伴的能力。

▇▇为寻找珍稀食材的战场料理人，武器是平底锅，技能以辅助为主。



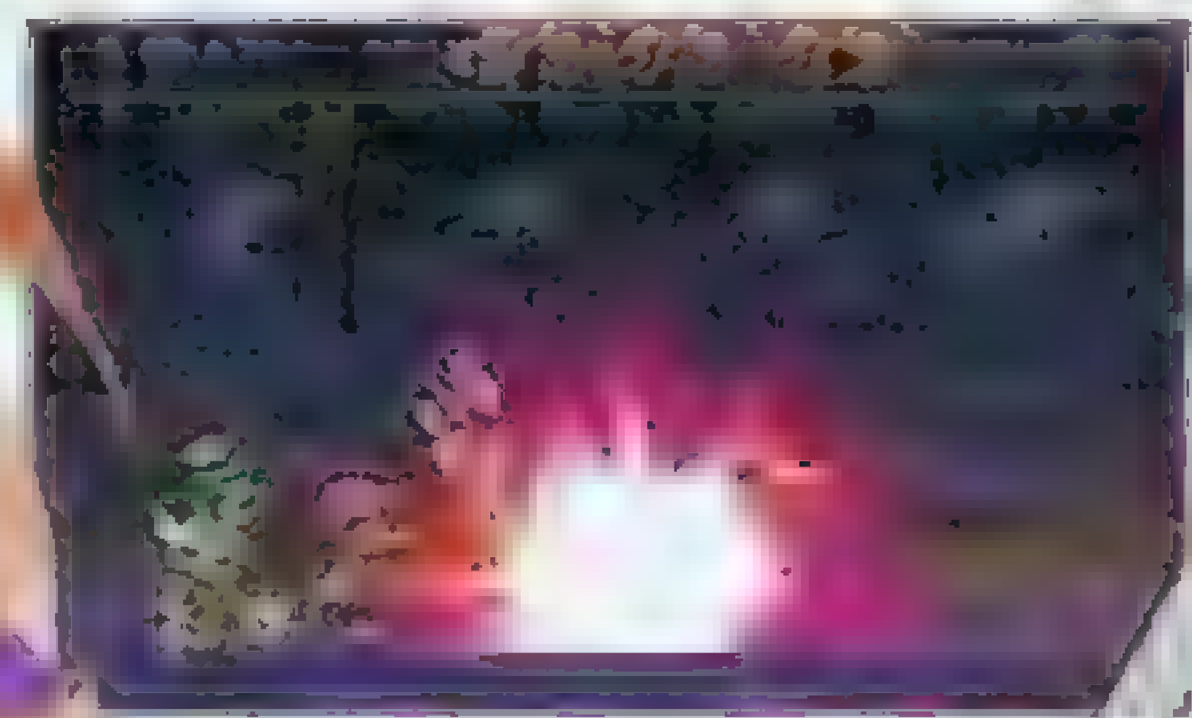





## 枪士



▇▇在队伍中担任支援的位置，擅长各种保命的技能，是探索类任务必备人选。



▲盗贼的技能“催泪烟幕”可使敌人短时间内不能行动。



▇▇使用武器为长枪，宽广的攻击范围无论是前卫还是中卫都能胜任。

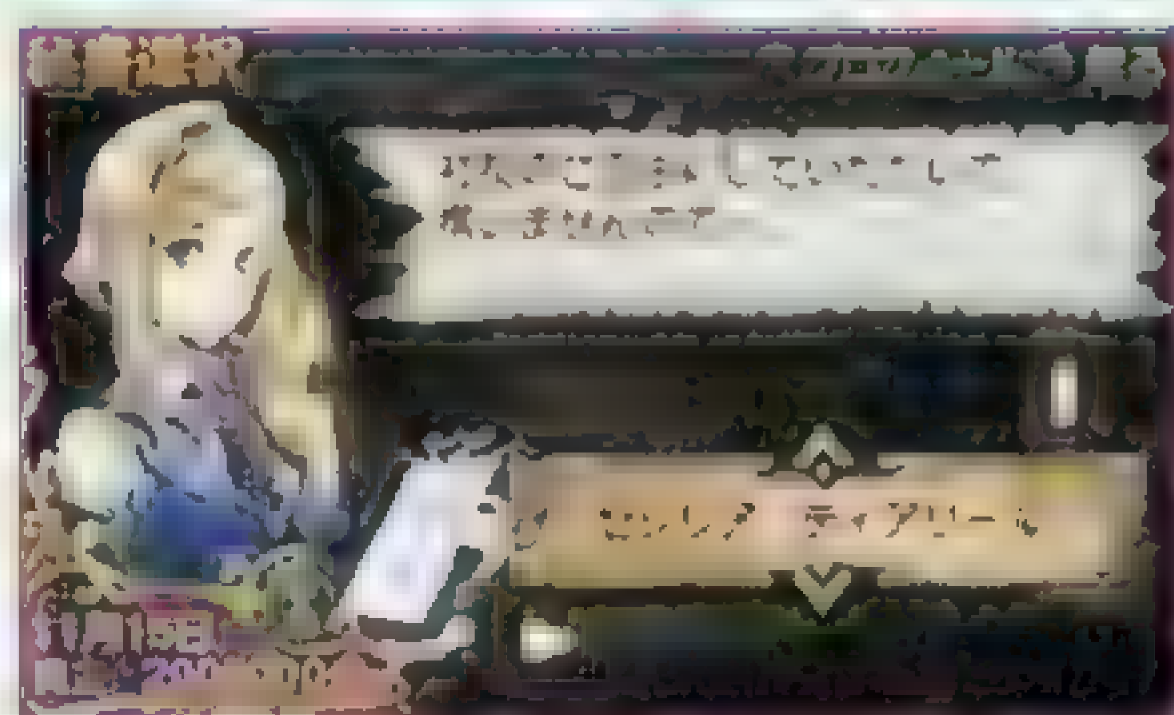
# 勇者还能继续变强！

## 转职为上级职业"明星"

## 继承父母力量的次世代勇者！

## 社长秘书介绍

继上次报道中介绍的塞西利亚，这次又公开了多名秘书的情报。秘书作为社长的左右手，辅助着社长的日常大小事务，勇者的面试和采用、任务派遣、结果报告等工作都能麻利地完成。



▲游戏一开始时就要决定自己的秘书，根据第一印象选吧。



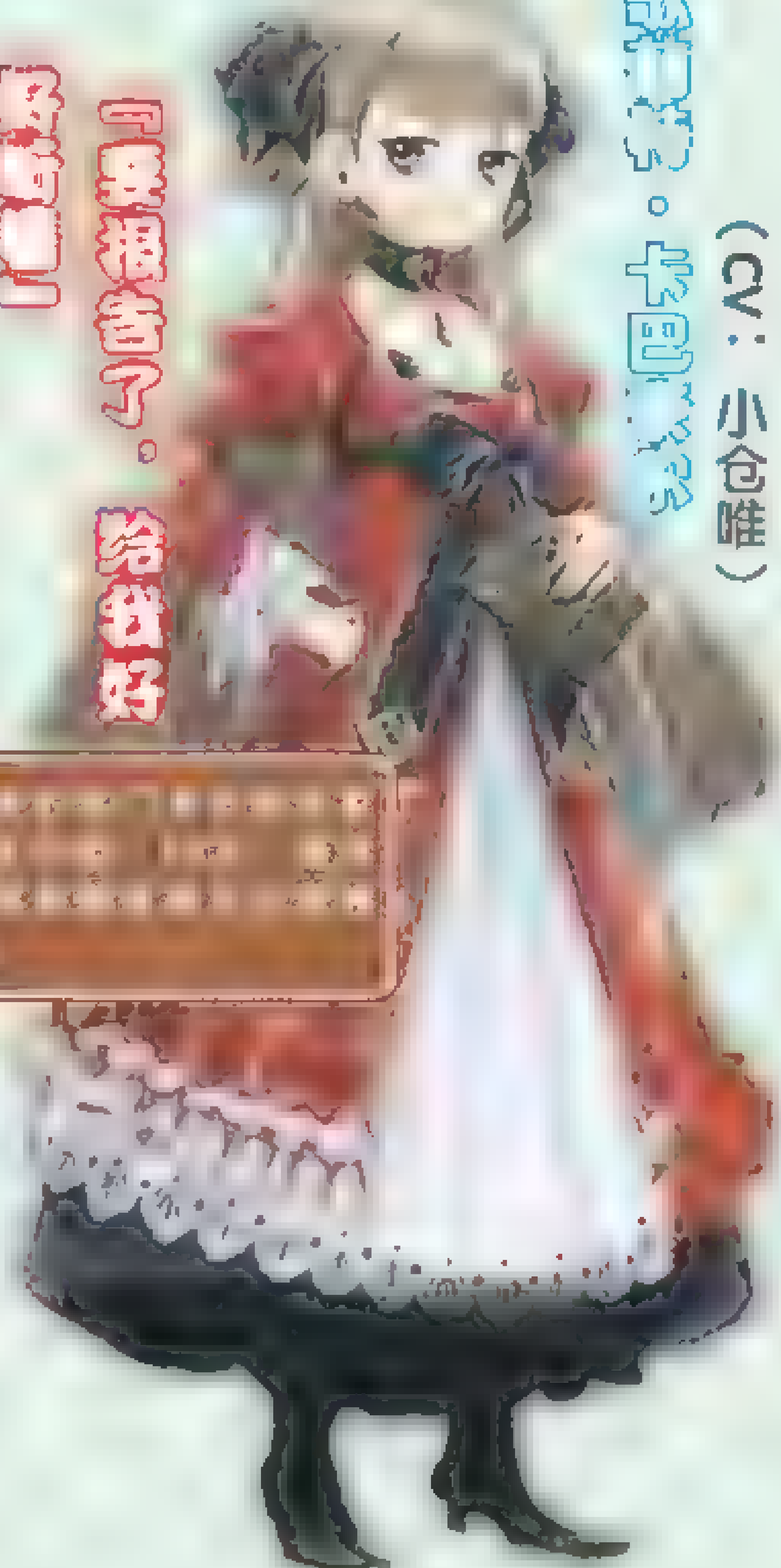
克劳斯·修坦（CV：前野智昭）

『呵呵……辛苦了』



梅洛蒂娅（CV：茅野爱衣）

『让梅洛蒂娅来报告吧』



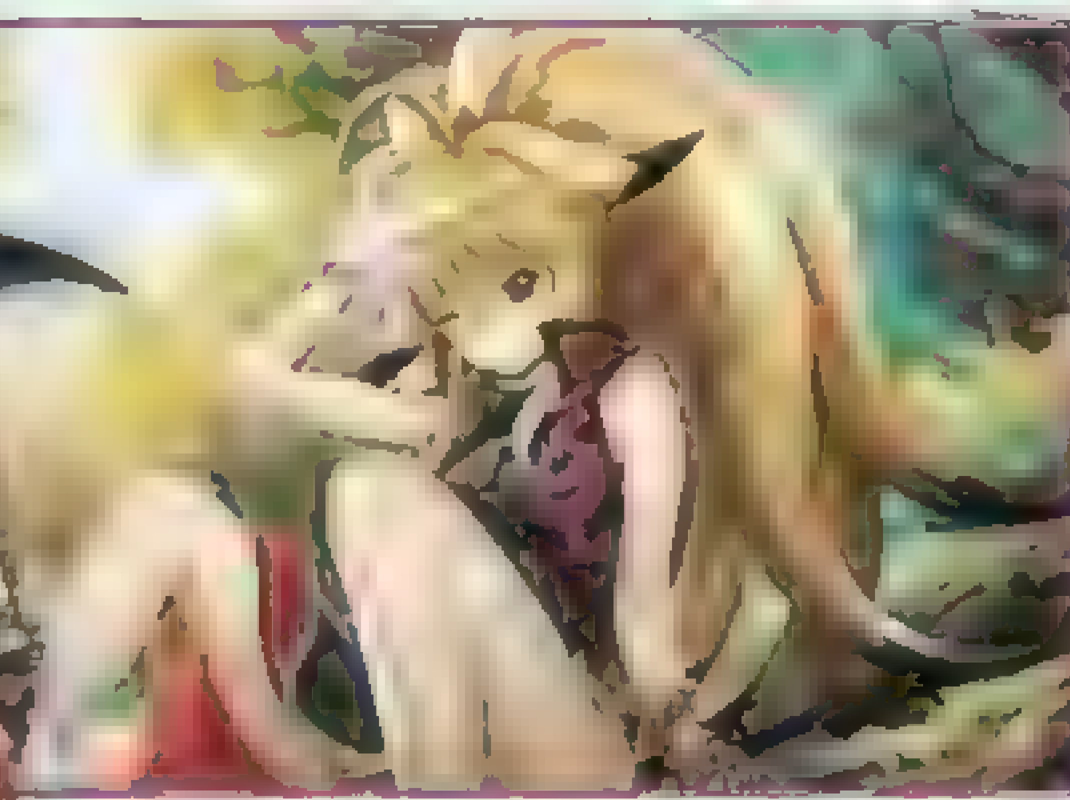
（CV：小仓唯）

『要报告了。给我好

# 合作企划社长秘书登场!

除了前面介绍的原创秘书外，本作还和NBGI旗下的其他游戏进行合作，某些人气女角色也作为社长秘书登场，其中就有来自《Namco x Capcom》里的小牟和来自《女武神传说》里的瓦尔基里。



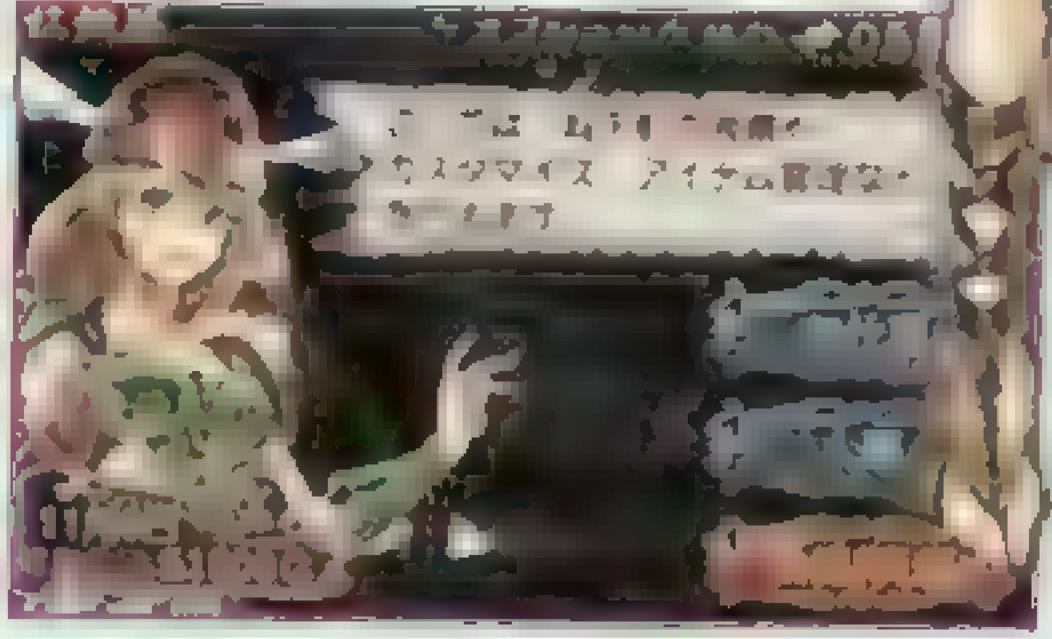


▲小牟的登场剧情，被转移到这个世界后正好就遇上了主人公。


▲为了世界的和平，女武神降临。





▲看上去是活泼开朗的少女外表，其实小牟是已经有700岁高龄的狐仙。


▲瓦尔基里作为战士的素质是不错，不知道成了秘书后是不是一样出色。

## 岩尾寺社城·城下町

公司由本社城、设施、土地和城壁四个要素构成，当获得作为任务报酬的资金后就可进行扩建。

### 设施

设施是支撑着公司经营乃至任务进行的重要部分，包括了制作装备的“武具开发室”和育成勇者的“勇者学园”等。


◀虽然可从设施处获得不少便利，不过也要注意设施每月都会产生相应的费用。

### 土地

公司周围的环境都归在土地里，提供了岩山、森林、天空等丰富的素材给玩家改造升级。

### 本社城

公司的重要据点兼社长住所，公司的规模可随着故事推进逐渐升级，相对应地社长室也会发生变化。


▶气派的本社城落成了，这是全公司上下共同努力的结果。

### 城壁

城壁的作用是可防止外敌侵入城下町，最开始是木制的栅栏，升级后可变为石造的城墙。

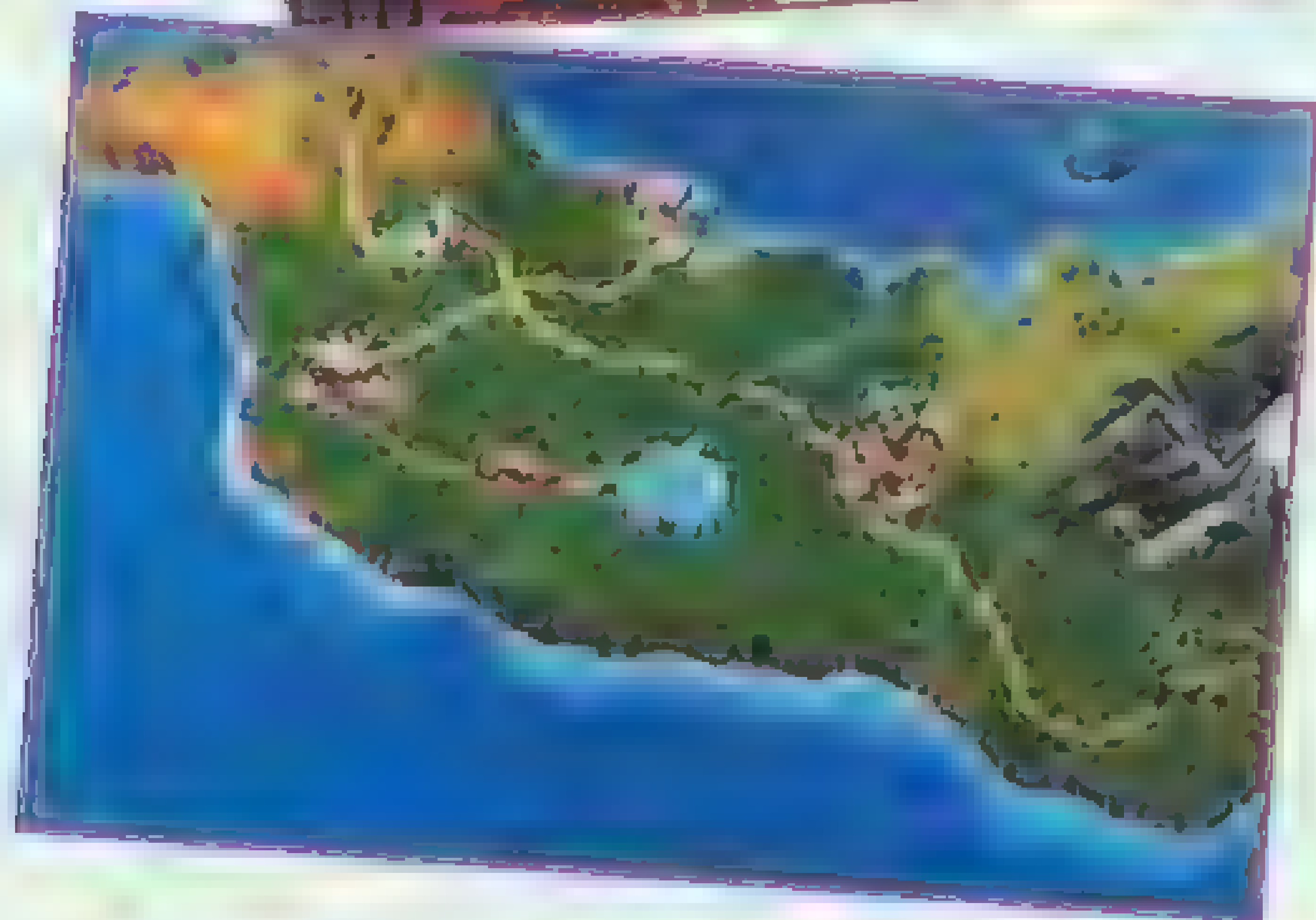

◀石造的城墙看上去简单但非常坚固，野生动物之流想侵入是不可能的。

## 游戏序盘舞台介绍

本作的舞台是四面环海的圆形岛屿，序盘的故事在岛屿西南面的区域展开。讨伐魔王后的数十年，世界再度面临危机。



▶▼公司附近的海港城市，因为魔物的关系打不到鱼，渐渐失去了城市的活力。

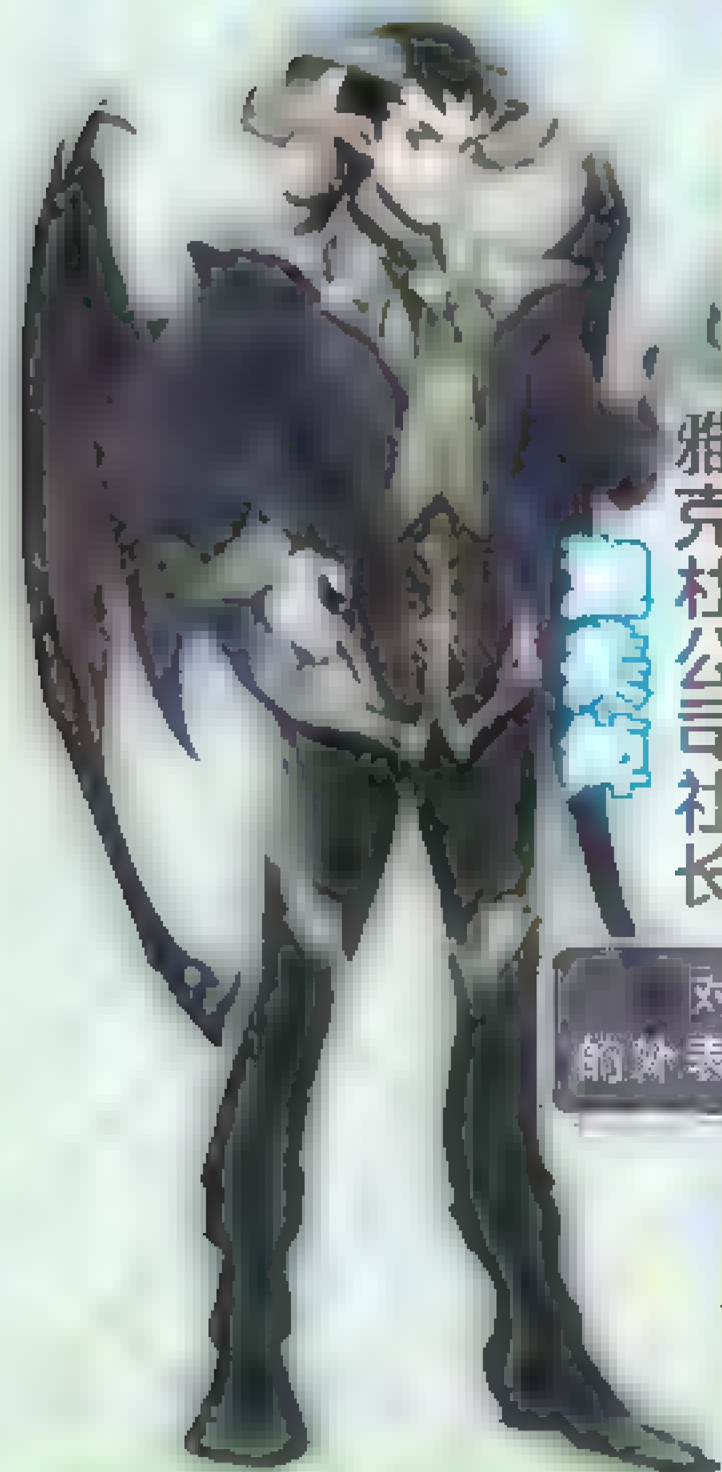


## 使用邂逅通信和摄像头召唤勇者！

3DS的邂逅通信与摄像头机能都能为游戏所用，其中邂逅通信能和别的玩家交换名片，接着便能雇用名片上写着的勇者，而摄像头则能辨识人脸，通过拍摄下来的人脸来作成勇者。




## 《勇者公司》的世界



雅克杜公司社长



▲雅克杜公司的业务是使用自己的流通渠道对城镇进行物资供给，这种做法得到了许多居民的支持与赞赏。

对手企业雅克杜公司的社长，光鲜的外表下似乎在谋划着什么……

除了勇者公司，本作的世界观里还有许多要素存在，如对手企业、过去打倒魔王的“四勇者”等等，下面一举送上这部分情报。

## 勇气岛的全貌

▲本作的舞台是被成为勇气岛的小岛，图中就是小岛的俯瞰图。

▼生长在王都附近的世界第一大的蘑菇，这里可以说是食材的宝库。



▶繁华的海上都市，每天都有大小船只来港。



## 给予主人公各种帮助的角色



文 半夏 美编 咕噜

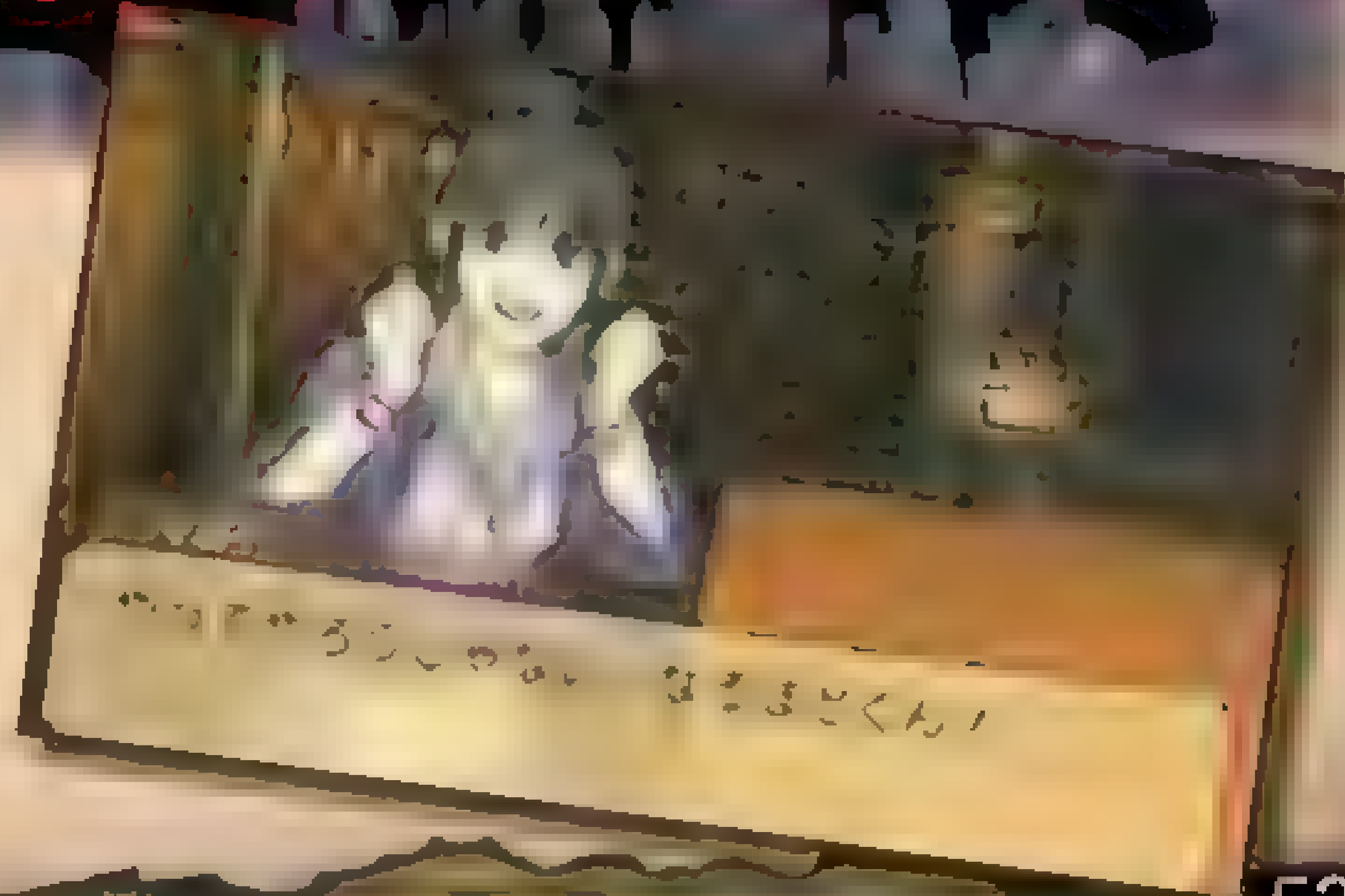
レイトン教授VS逆転裁判

| 雷顿教授VS逆转裁判 | | |
|---|---|---|
| レイトン教授VS逆转裁判 | | |
| Level-5 | AVG | 预定2012年内 |
| 日版 | 人数未定 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

3DS

# 人气AVG 梦幻联袂
# 雷顿×成步堂共同迎接新挑战

在日本和海外都取得超高人气的“《雷顿教授》系列”以及凭借独特的系统和巧妙的辩论赢得无数狂热粉丝的“《逆转裁判》系列”，将在本作实现梦幻般的联袂共演！本次前线将为大家带来游戏的最新系统概要以及新角色的消息！



## 站在法庭上的证人不止一个！

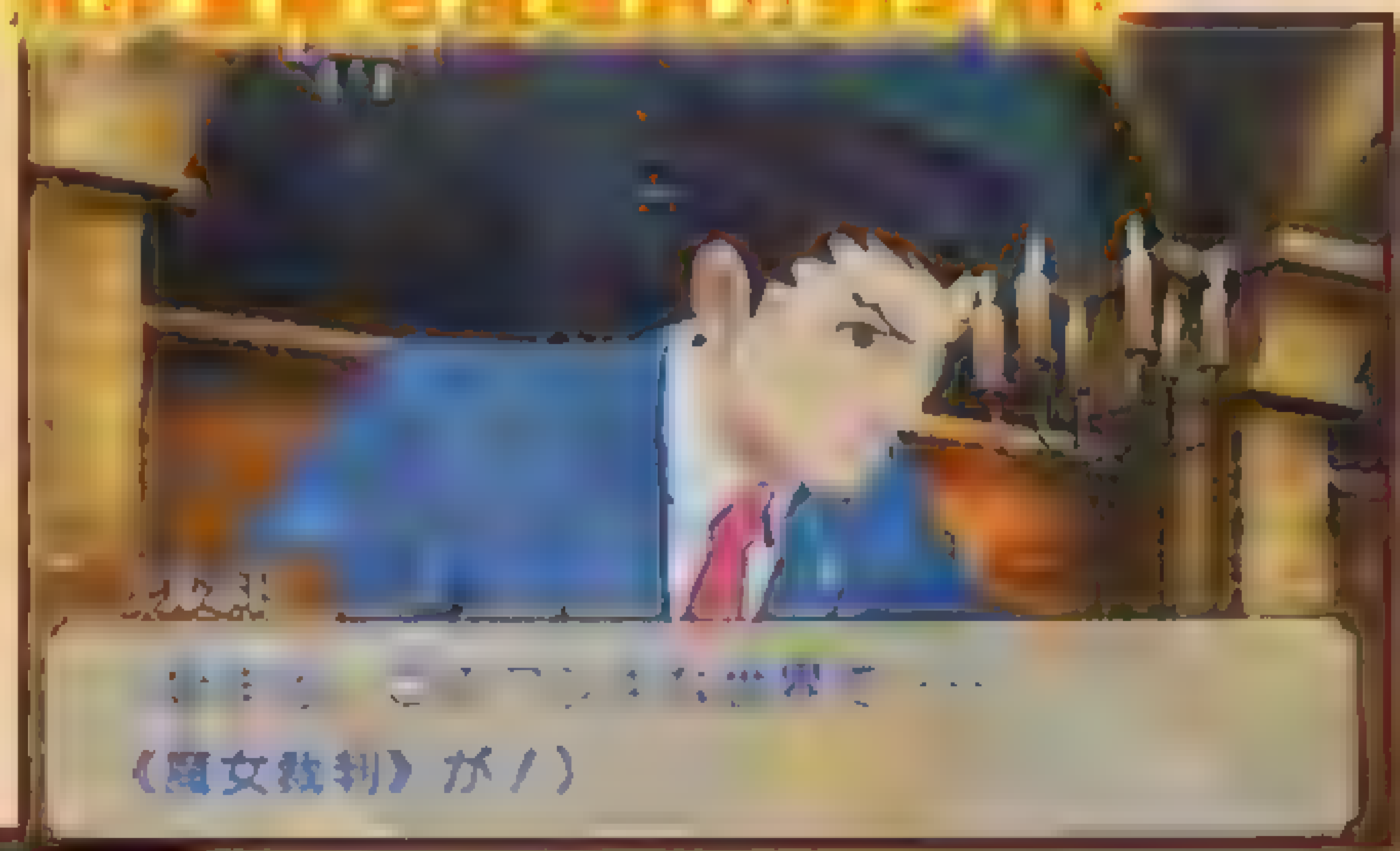
# 令人惊愕的设定

## 成步堂龙一面临的巨大挑战
## 超乎常理的群众裁判！

考古学者艾尔夏尔・雷顿，律师成步堂龙一，绝无交集的两个人于异世界的迷之城市“迷宫都市（ラビリンスシティ）”命运般地相遇了。成步堂面临全新的挑战，他所认知的世间常识统统被颠覆，从未进行过的“魔女审判”在令人惊愕的重重规则下展开。在魔法必然存在、“魔女”必须裁决的小镇上，成步堂能否顺利完成这一次的逆转呢？雷顿教授又和这场审判有什么样的关系呢？这一切都尽在最新公开的“群众裁判”系统中得到解明。

“群众裁判”是本作新添加的全新系统，在审判过程中出现，证人将不再如之前作品中那样只是单一一个人，而是有复数的证人一起上庭，成为成步堂的对手接受他的质问。在询问途中将会有证人乱入，证人们还可以召开作战会议，一起商讨如何对付成步堂。这种独特的系统将颠覆“《逆转裁判》系列”的常识，成步堂究竟能否顺利完成这一次的逆转！

成步堂能否推翻对方的矛盾？




成步堂将成为被指控是魔女的玛赫涅（マホーネ）的辩护律师，他的对手是认定玛赫涅有罪的检察官吉肯・班罗德卿（ジーケン・バーンロッド卿），俩人将在法庭上展开对决！对手似乎相当有自信！

“魔女”を裁く準備ならば‥‥

面对自信满满的检察官
能否解开魔女存在的事实？







证人们接连不断地登上法庭！

# 群众裁判！

## 两个重要的人物

就算再怎么超出常识的审判，被告人、律师和检察官一个也不会少。本作中世纪风格的骑士"检察士"将担当检察官的角色，被告人则是一位美丽的少女。



被怀疑是魔女的少女
玛赫涅（マホーネ）



站在审判魔女的法庭上的检察士
吉肯·班罗德卿（ジーケン・バーンロイド卿）

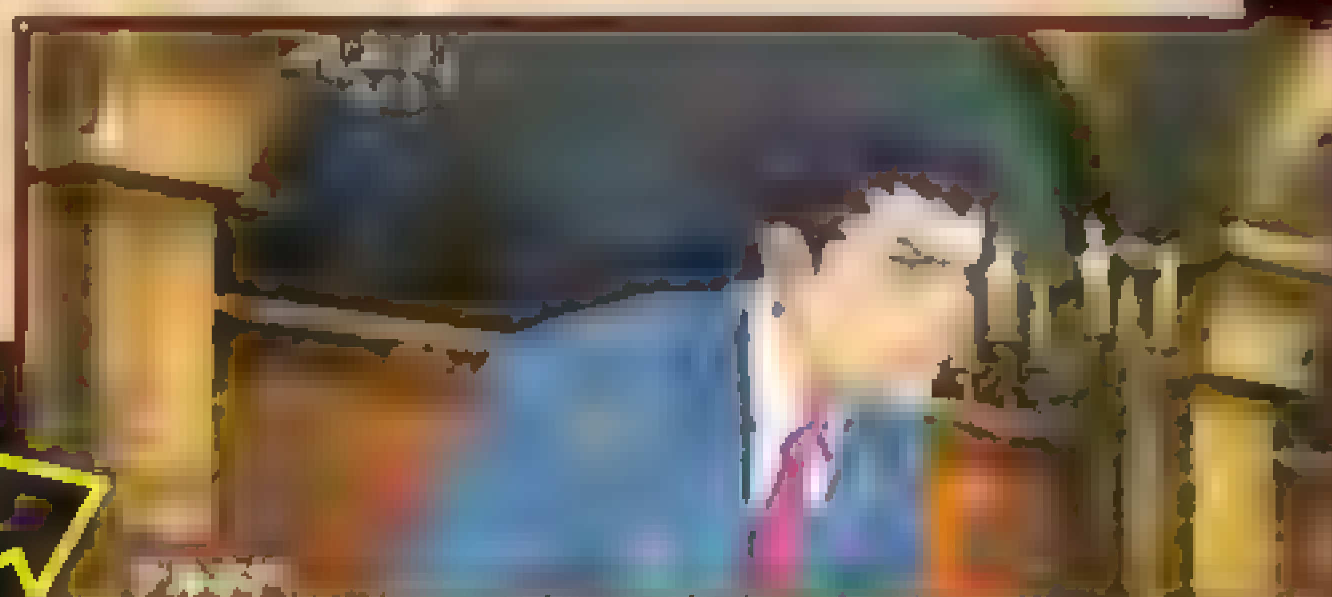
◀性别、年龄各不相同的证人纷纷登场，各种各样的证人在法庭上发言，在询问证人过程中会有其他证人乱入，各种新的证言不断被追加！







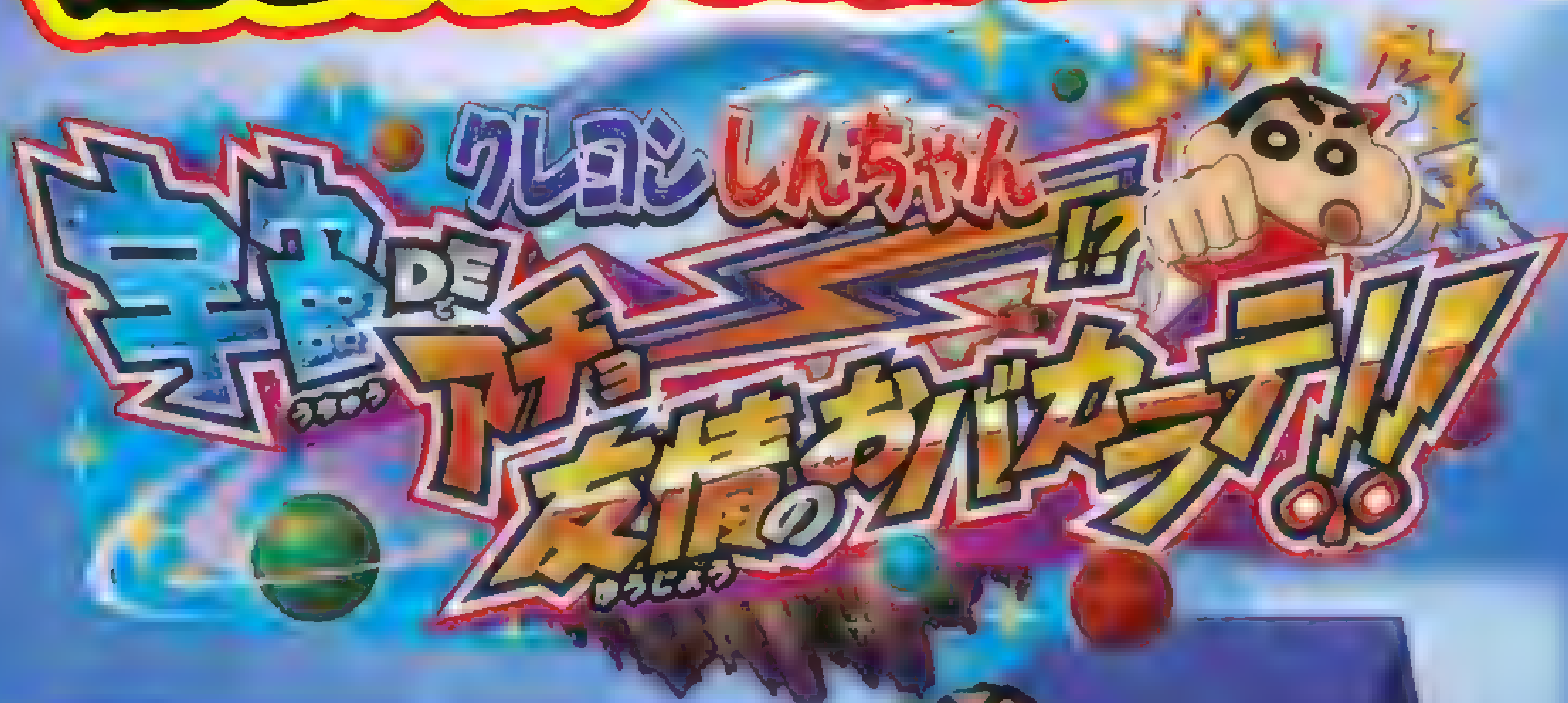
▶证人们终于聚在了一起，他们居然召开了作战会议！这是我们熟知的法庭上绝对不允许发生的事情，在这里竟然发生了！



▲过去曾经颠覆过无数次不利局面的成步堂，面对这种超乎常理的审判过程也是一脸困惑的样子。

文 马修 美编 咕噜

# 《蜡笔小新》20周年纪念游戏。




## 蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道

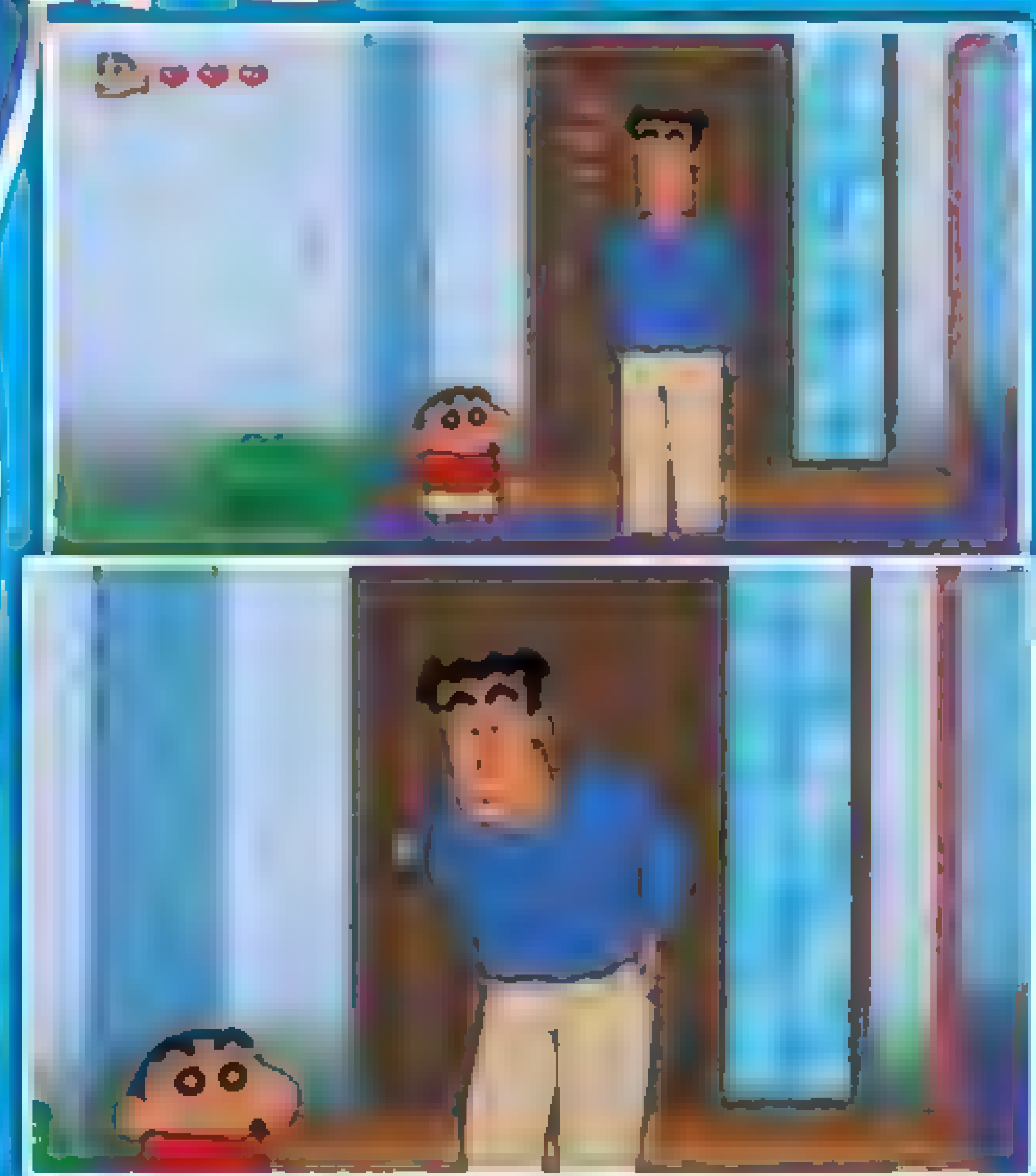
クレヨンしんちゃん 宇宙DEアチョー! ? 友情のおバカラテ! !

| NBGI | ACT | 预定2011年12月1日 | 3DS |
| --- | --- | --- | --- |
| 日版 | 1～2人 | 5040日元 | |
| 对应周边未定 | | | |

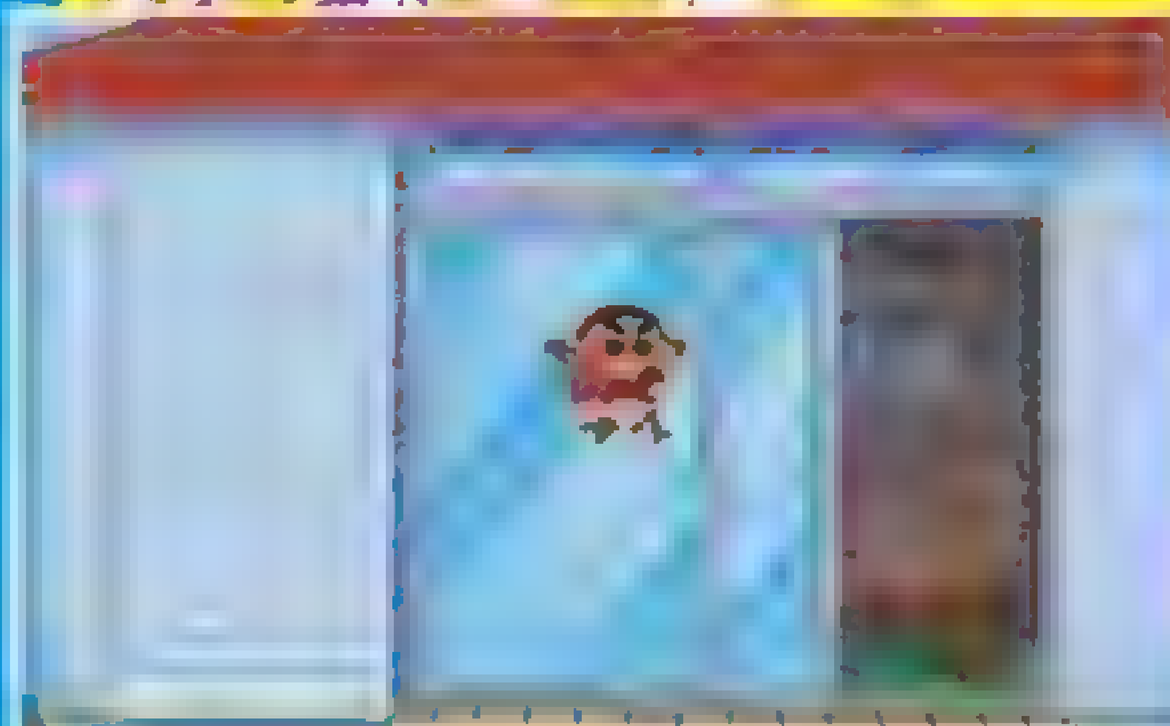


2010年是《蜡笔小新》20周年，而本作作为20周年纪念作，也即将登陆于3DS上。借助于机能更强的3DS平台，本作也将更加贴近原作的动画感觉，在3D的世界中和小新一起展开宇宙大冒险！尽管小新之父早已辞世，但有动画版监督武藤裕治监修本作，加上20周年这个铭牌，相信本作会对得起横版ACT FANS和小新FANS的期待。

## 动画式ACT



### 小新的基本动作



◀按B键跳跃，跳起中再次按B，还会使出二段跳。



▶按方向键的右下或左下，小新就会以此种猥琐的方式来快速前进，同时可以进入一些比较低矮的地方。

# 3DS登场！

## 两人一狗大冒险



▲一个人推拉不动的特别重的物品，两人一狗一起上就可以了。

本作依旧是融合了战斗与解谜的横版ACT，本次冒险中，小新将和妹妹小葵以及家里的狗狗小白一起组队，二人一狗会有怎样的组合[illegible]



▲[illegible]




小新的妹妹，虽然还是婴儿，但经常有超乎人想象的表现。




小新家的白色小狗，历代游戏都很活跃。

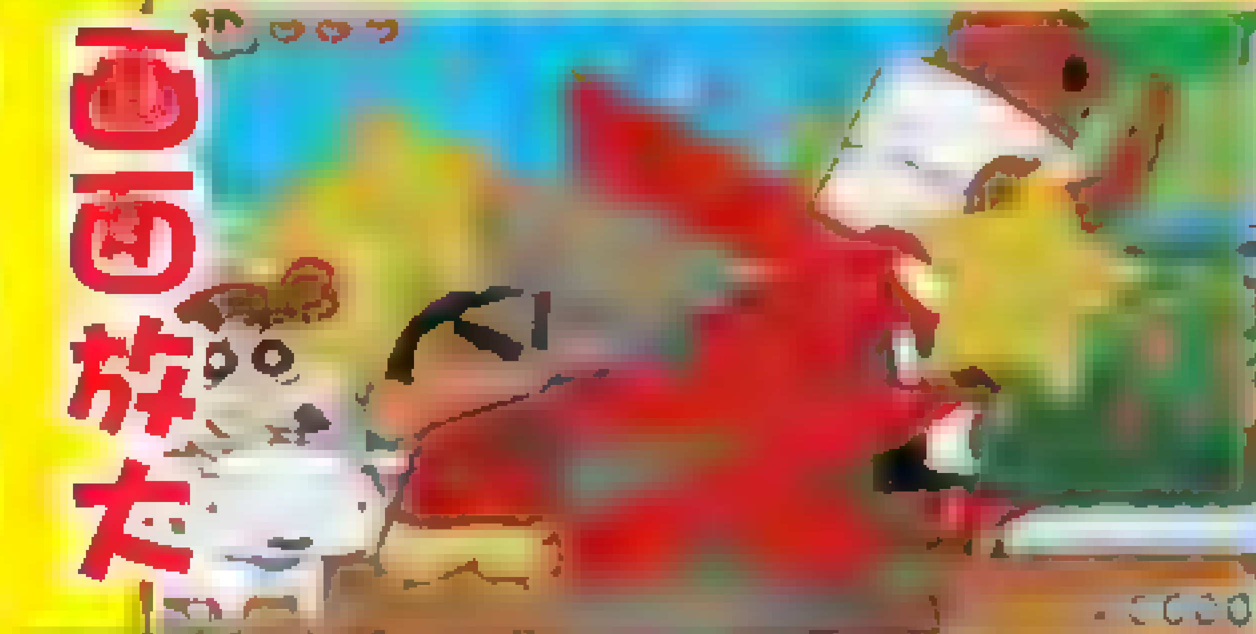
## 春日部史上最大危机！

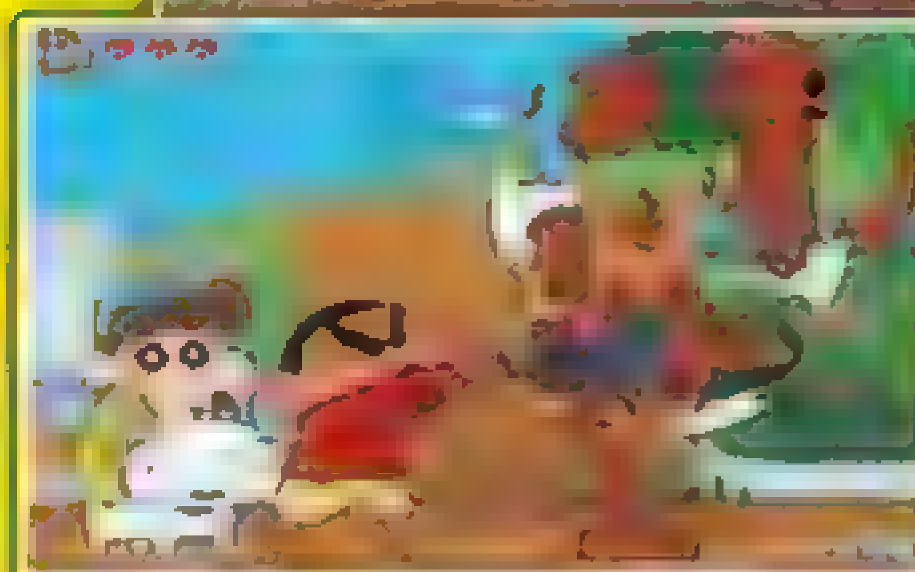
某天，平静的春日部市[illegible]盯上了，这次盯上春日部市的是一群外星侵略者，而春日部市则是他们的能量场。一[illegible]自称叫“师范”的空手道大师[illegible]超能力的手套，而[illegible]宇宙的三姐妹则夺取人们的“[illegible]”……于是，继续战斗吧，小新！

## 要害攻击



◀对敌人使用千年杀时，出现特殊的音效。



◀敌人被千年杀一下击碎，传说中击中要害的会心一击！

20周年集大成纪念之作！

▶在春日部幼儿园的小新，这次的超能力来自于一双手套。

野原新之助

# 谜之三姐妹

二姐妹的次女，开发出能自由操作人与机器人的"哈纳眼镜"的科学家

潘
声[illegible]日笠阳子

二姐妹的三女，因为大姐靠不住，所以由同代大姐来指挥……

间
声[illegible]池泽春菜

凯特
声[illegible]今野宏美

二姐妹的大姐，接受BOSS的命令在搜索什么目标

# 春日部防卫队

小新一个幼儿园的好朋友，因为戴着谜之三姐妹的哈纳眼镜而被操纵

风间
声[illegible]真柴摩利

妮妮
声[illegible]林玉绪

正男
声[illegible]一龙斋贞友

阿呆
声[illegible]佐藤智惠

## 必杀宇宙空手道在此！



师范
声[illegible]高杉俊介

来自遥远宇宙的空手道达人，本作中小新超能力的赋予者，就作用上来说，和以前游戏作品中的小仙子、女忍者差不多。

游戏中，师范给了小新一副具有超能力的手套，戴上这副手套，小新就能使出超强的技能，有了和谜之三姐妹及其幕后的邪恶宇宙势力战斗的资本。

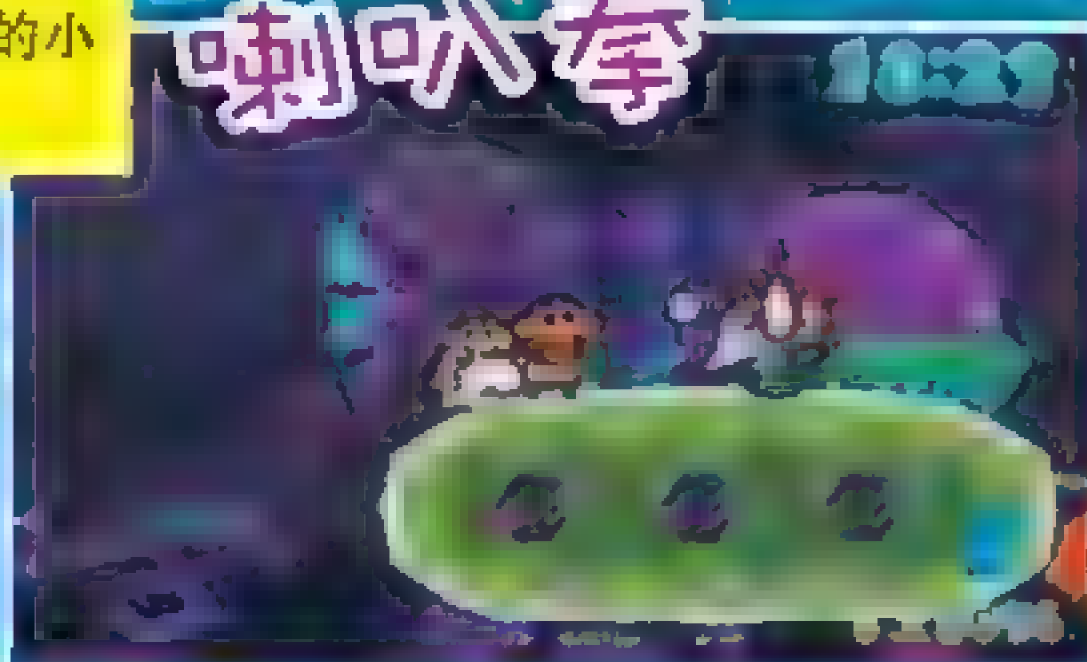
双手带电的拳法，除了加强攻击，似乎解谜也能用上？





皮卡皮卡拳

喇叭拳



可以发出很大声音的拳法，能把敌人吓得掉头逃跑，貌似还是解谜用。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 掌机王Sp 幸运大抽奖

**参与方式：**只要在2011年10月30日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第170辑上公布，敬请关注。

## 大奖



2名 北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄



2名 北通动力堡垒（普通版）



2名 北通MVP特洛伊（无线震动版）

## 幸运奖



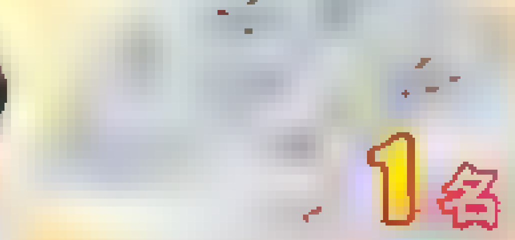
1名 北通动力堡垒（迷你版）



1名 北通“魔方炫音”耳机



1名 北通PSP“中国风”胶套



1名 北通PSP“中国风”水晶盒



1名 北通原生铜高速数据线



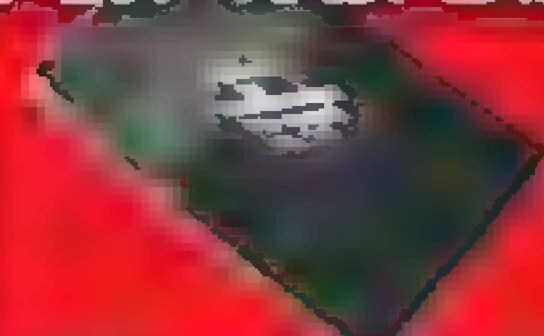
1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站：GBalpha GBalpha（中国）有限公司　北通 BETOP　PEGA

# 《掌机王SP》第166辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4667606，Email：pgking@263.net

## 大奖 6名 手柄、外接电源



| 城市 | 姓名 |
| --- | --- |
| 广州市 | 黄兆强 |
| 福州市 | 林业晗 |
| 昆明市 | 刘珏 |
| 玉林市 | 卢毅劳 |
| 上海市 | 王振宇 |
| 天津市 | 周宇 |

## 幸运奖 6名 北通掌机周边





| 城市 | 姓名 |
| --- | --- |
| 邯郸市 | 郝雅典 |
| 上海市 | 浦惠韵 |
| 苏州市 | 徐嘉诚 |
| 武汉市 | 薛泽宏 |
| 漳州市 | 杨庚诚 |
| 西安市 | 杨泽 |



## 《掌机王SP》第166辑DVD问答——中奖名单

| 城市 | 姓名 |
| --- | --- |
| 苏州市 | 方翔涛 |
| 广州市 | 梁子健 |
| 杭州市 | 朱建贤 |

答案：B





3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4667606或发Email至pgking@263.net查询。

文 白菜　美编 咕噜

# テイルズ オブ イノセンス アール
# Tales of Innocence R

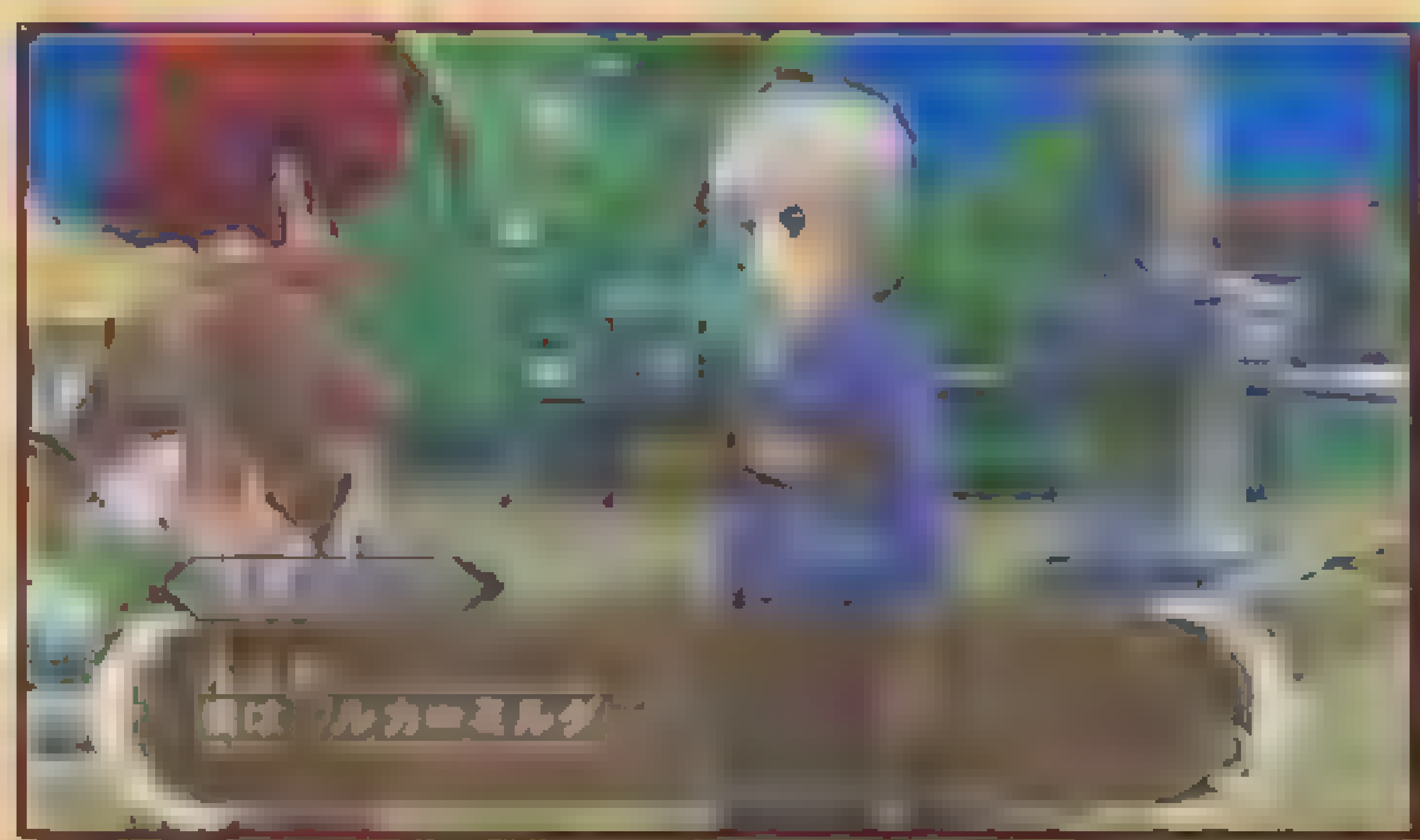
# 紧紧相连的前世，情深意重的羁绊

2007年于NDS平台上发售的《无瑕传说》，经过4年的时光终于决定在PSV上重新登场。本作标题中的“R”代表的是“重新构筑”，并非只是简单地高清化移植，而是插画、系统，包括故事剧本在内都进行了一定程度的改良，使得本作更加适合于PSV这台新世代掌机。

**无瑕传说R**
テイルズ オブ イノセンス R

| NBGI | RPG | 预定2012年内 |
|---|---|---|
| 日版 | 1人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

PSV



## 《无瑕传说R》概要

主人公少年卢卡，在自己的梦中化身为一名勇猛的神——阿斯拉，勇敢地与敌军进行战斗。平时内向懦弱的他非常憧憬与他正好相反的阿斯拉。某日，卢卡遇到了持有阿斯拉的恋人伊南娜记忆的少女伊莉娅，知道了自己的梦境其实就是自己前世的记忆。从追击伊莉娅的势力手中开始逃亡之旅的卢卡一行人，不断与持有前世记忆的同伴相遇，前世的记忆也开始逐渐复苏。当所有的记忆苏醒之时，他们将会迎来怎样的命运？

### 卢卡・米鲁达

声优：木村亚希子




出生在王都雷古拉姆的富裕商人之家的孩子。虽然学习成绩不错，但不擅长运动。心地善良，但也被说成优柔寡断。面对强气的伊莉娅不管被怎样说也无法进行反驳。

### 伊莉娅・阿妮米

声优：骨本优子




不断逃离贪图自己异能之力的教团魔爪的少女。虽然对梦境中的前世有着一定的兴趣，但也认为正是异能之力破坏了自己的幸福人生。容貌不错，但是性格大大咧咧。

### 斯帕达・贝尔弗尔玛

声优：上田佑司




名门骑士家族的老七。因为哥哥很多，因此不被父母所重视。虽然是离家出走的不良少年，但很重义气。跟卢卡是同校同学，但因为长期翘课所以没有面识。

# 新的同伴“秋秋”

从很远很远的地方，来到卢卡他们所在世界的新的同伴秋秋！新角色登场对故事会带来怎样的影响呢？她自身又有着怎样的秘密呢？身体上的伤痕也令人在意。

## 习惯战斗的活泼少女



▲秋秋对卢卡他们世界的技术表示出极大的兴趣。战斗中则会使出怒涛般的攻击。

## 秋秋·塞雷兹涅瓦

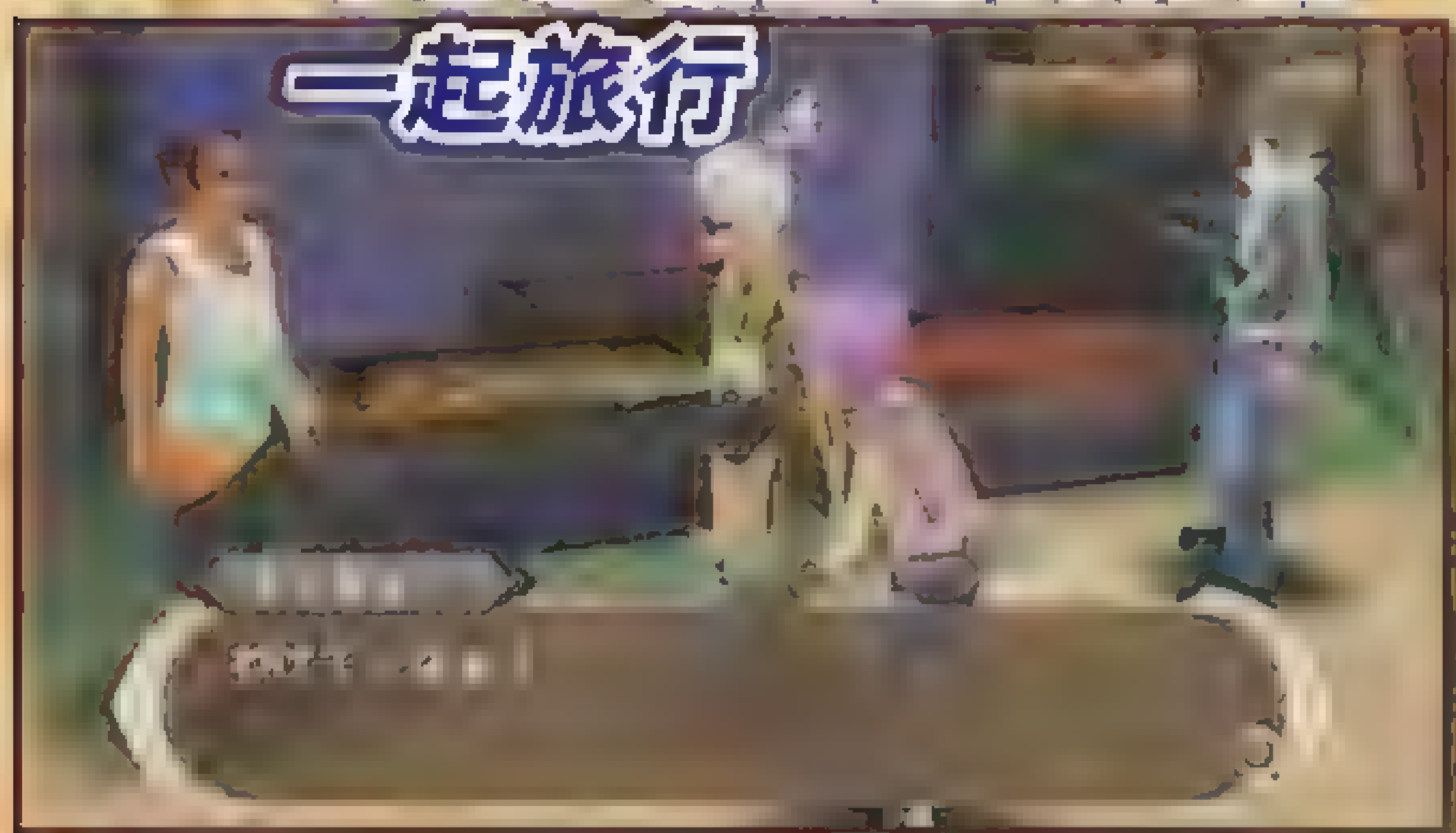
“我叫秋秋。想跟大家，一起走。秋秋很强，能帮上忙。”

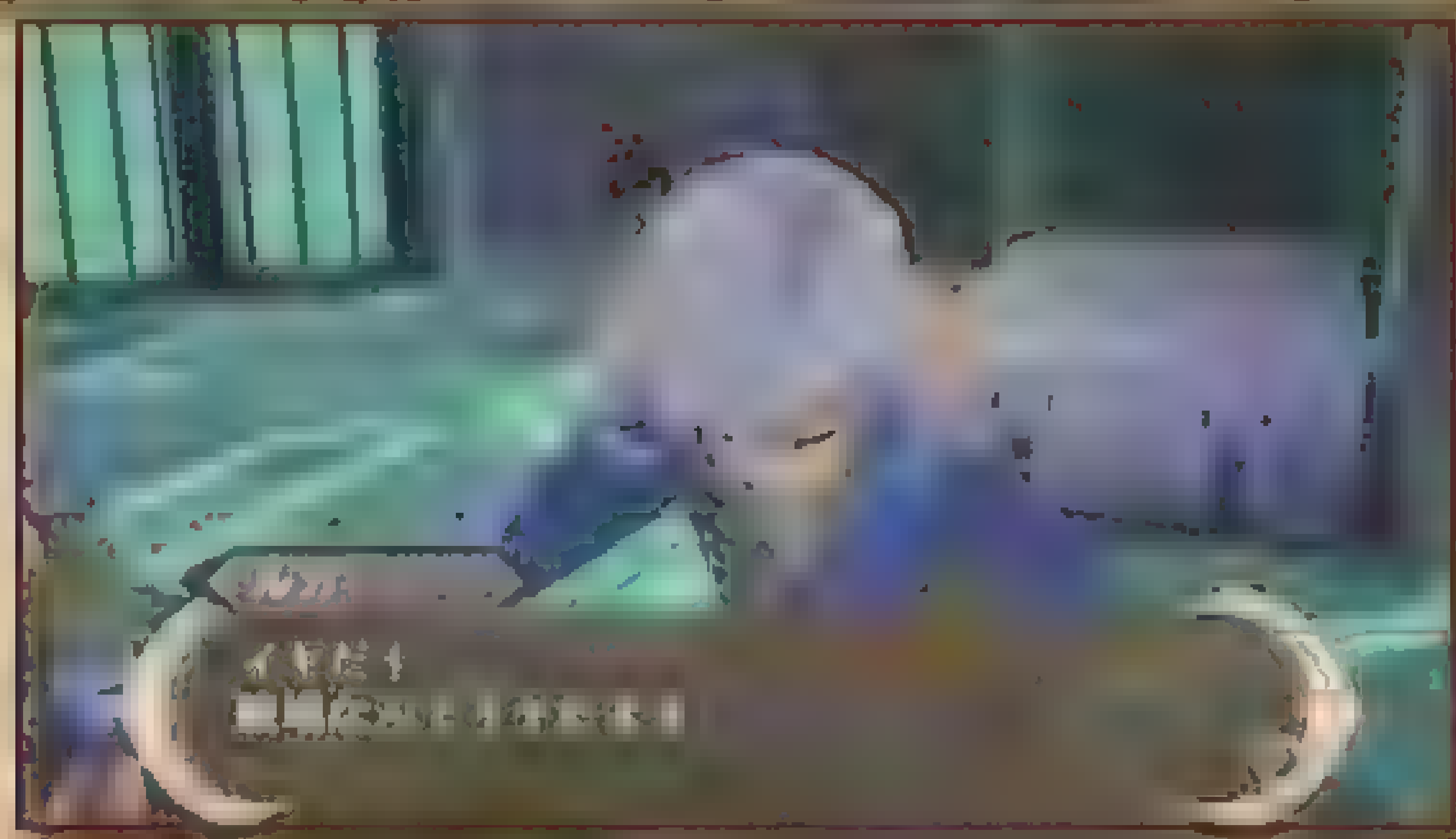
声优：藤田咲

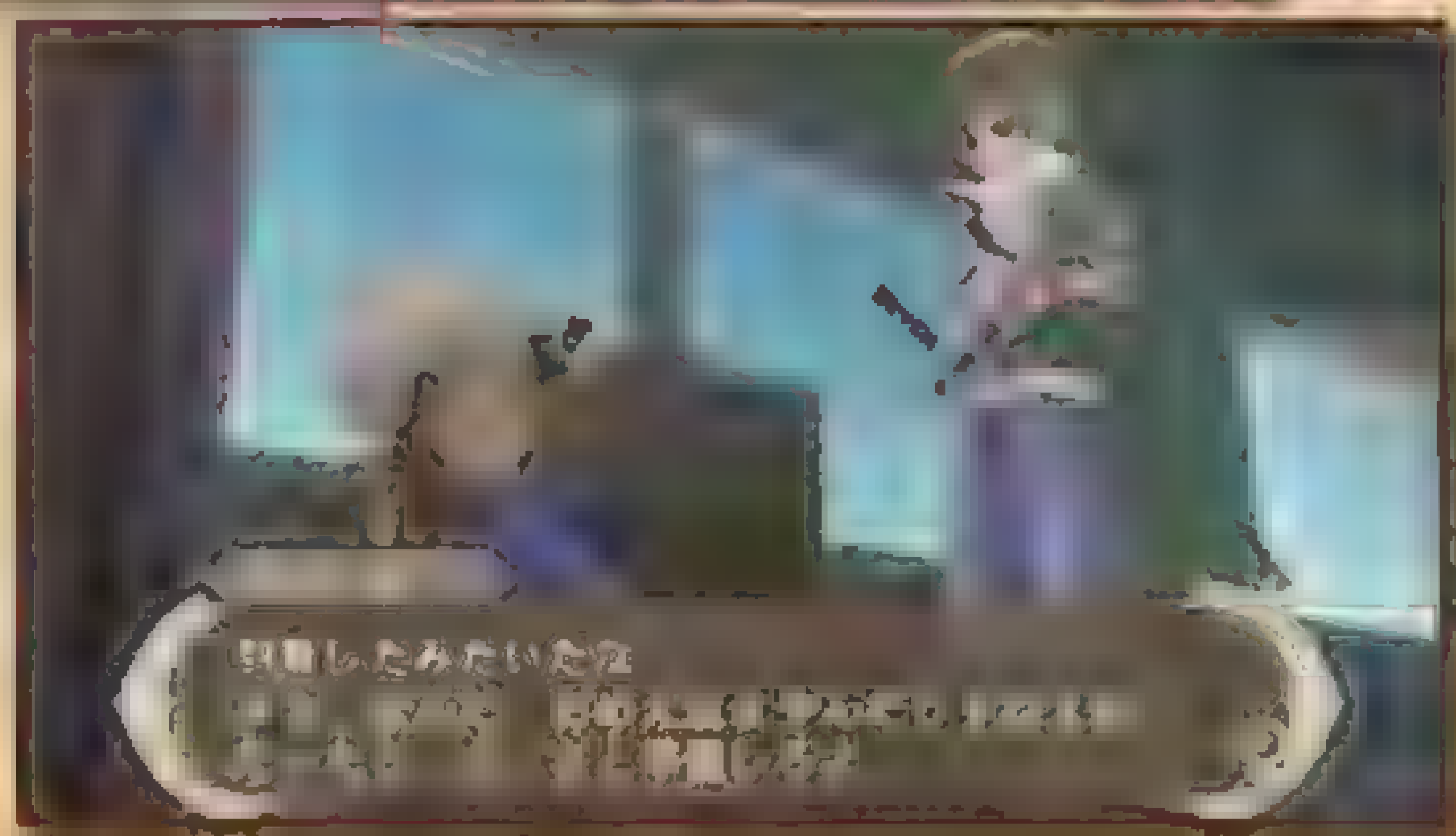
**年龄** 18岁 **身高** 160cm **体重** 50kg

来自异世界，自称考古学者的少女。主张不懂的语言就在当地学习，因此只会说单词。兴奋起来就会转圈，有抱人的习惯。

## 与思念相连的同伴们一起旅行







▲不止是新加入的秋秋的情节，连原本就有的情节中，台词之类的细微部分也经过了改良。

# 点击PSV的画面给同伴下达指示

点击战斗画面下方角色的头像，就能指示角色使用事先设定好的术技。另外游戏中还搭载了让玩家能够“更加擅长”地进行战斗的系统……详情请期待后续报道。

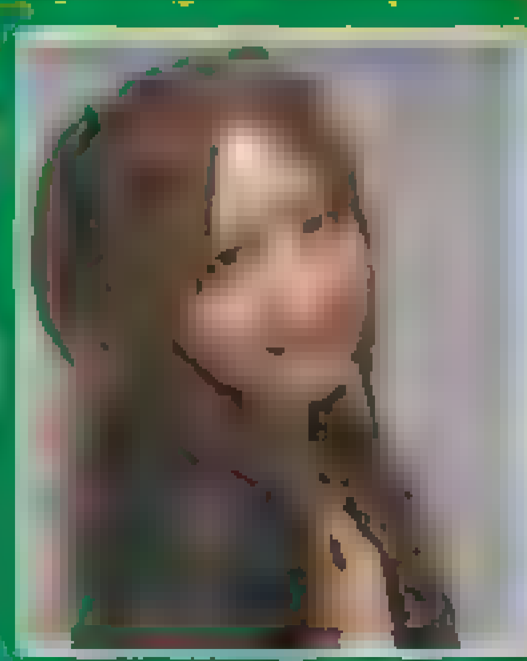
## 轻轻点击就能得到帮助



▲想要接续连技，或是咏唱中需要守护的时候，点击同伴的头像，就会立刻使用技能。

### KOKIA提供新曲

演唱前作主题曲的创作型歌手KOKIA，为本作谱写了新的主题曲《New Day, New Life》，玩家们可以关注她在歌曲中为重新构筑的本作所展现的魅力。



# 真かまいたちの夜 11人目の訪問者

这款人气音响小说的系列新作在TGS前夕公布了具体发售日。《恐怖惊魂夜》作为PSV的首发软件还是比较恰当的，系列的名气本身就具备一定的导购作用，同时对装机量的要求也不高，是喜欢日式文字类游戏玩家的首选。回归原点的同时继承一贯优秀的系统，而"《恐怖惊魂夜》系列"的一大特征，便是令剧情走向发生大幅偏差的行动选项，这次为大家介绍的便是选项相关的新系统以及两名新角色。

文 胧月
美编 Juxi

## 真・恐怖惊魂夜 第11个来访者

真かまいたちの夜 11人目の访问者

| Chunsoft | AVG | 预定2011年12月17日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1～100人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

PSV

## 本作的七位剧情执笔

游戏的故事编写由七名作家负责，阵容同样豪华。与普通的社内写手不同，他们大多在参与游戏制作前就闯出了名气，每一个故事都是必读的。

**我孙子武丸**

参与系列所有作品的知名推理小说家，本作中除了负责剧本外，也是所有剧本的总监督。

**小林泰三**

代表作《玩具修理者》

**汀こるもの**

代表作《封闭乐园》

**麻野一哉**

初代《恐怖惊魂夜》的导演，现为自由写手，负责编写本作的分支故事兼指导编集工作。

**黑田研二**

代表作《极限脱出 9小时9个人9道门》小说版。

**田中哲也**

代表作《大久保町的决斗》

**山口芳宏**

代表作《云上都市大冒险》。

## 新登场角色介绍

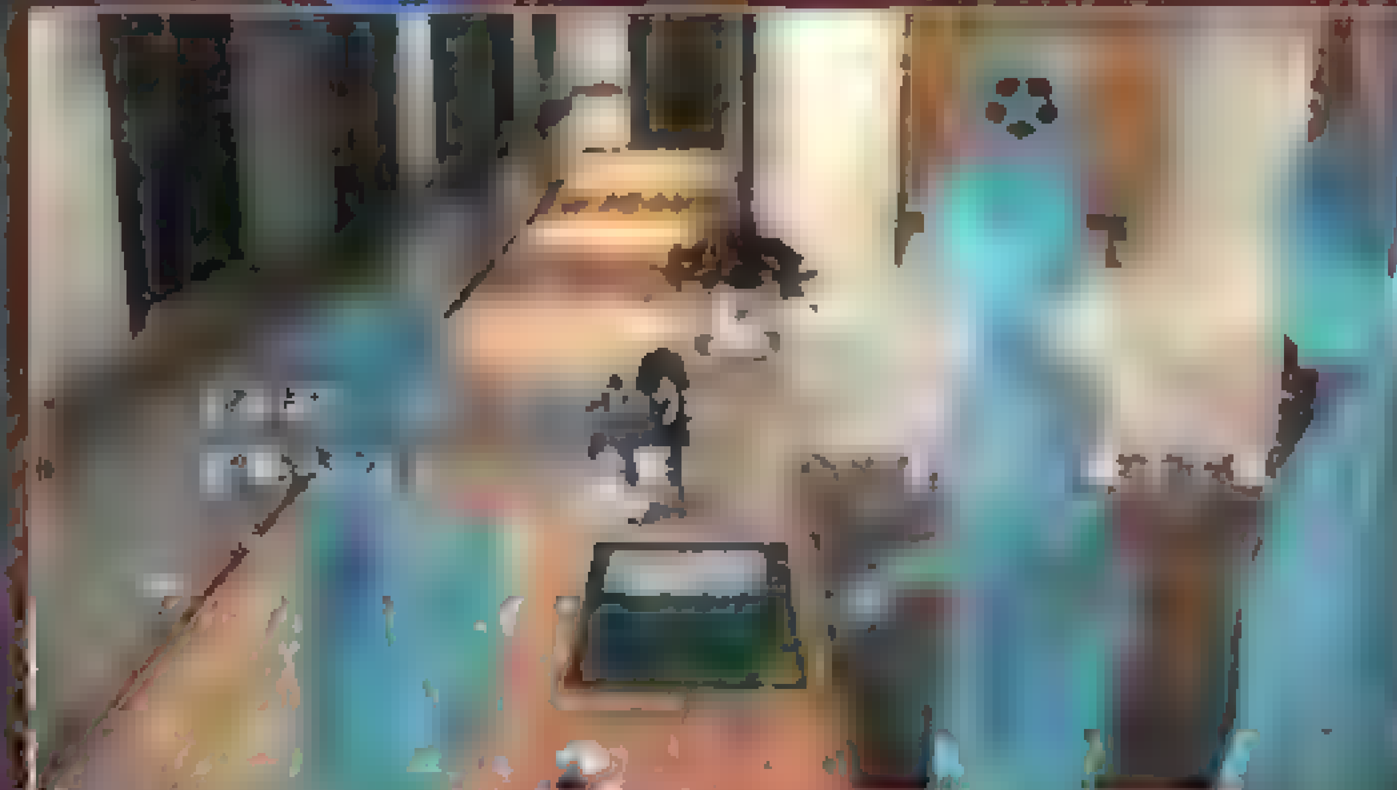


▲▼大森打算不择一切手段也要将手办据为己有。

### 大森

CV：杉田智和

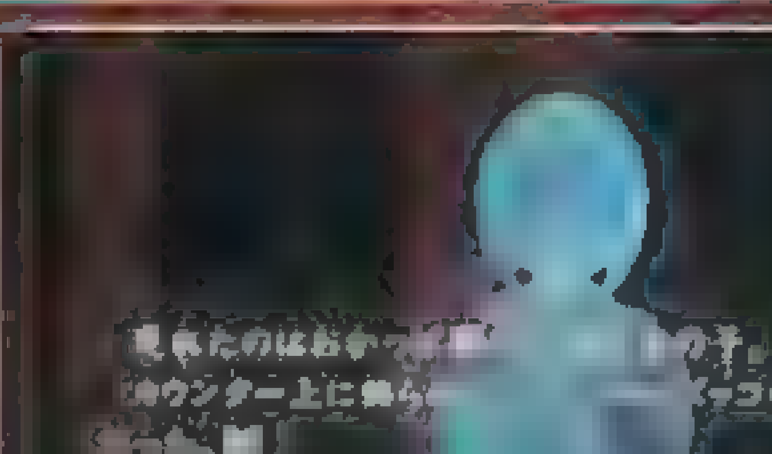
喜欢动画《异次元少女波波琳》的宅男，27岁。他是听说"棕仙旅馆"里有自己喜欢的稀有手办，才来到本作即将发生案件的舞台上。



### 白河雪乃

CV：花泽香菜

[illegible]
而且每次都专门指定同一个房间。不仅如此，她还与大森喜欢的那个手办角色外貌相似。



▲▶她是稍客中最年轻的16岁少女，经常一个人在旅馆里住下。

# 今晚7点将发生案件

◀▲看起来平平无奇的选项让故事发生巨大改变。

新系统1

## 根据提示推导答案的推理模式

本作中玩家要做的不仅是选择，还要从主人公坂卷快人的角度完成推理。进入推理模式后，系统会将到目前为止的所有情报放到两个格子里，玩家要将两个与事件有关的情报同时放进格子，推理出正确答案，出现新的剧情选项，令故事得以顺利发展下去。

▲玩家的选项可能造成更多的牺牲者，在主线剧情通关后，会追加进入支线剧情的关键选项。

◀▼剧情中出现的推理模式，玩家必须将情报正确组合起来。

新系统2

## 探索四周的“触摸选项”

本作新追加的该系统结合了PSV的触摸和陀螺仪功能，点击屏幕上显示的书架、桌子等物件，就可能有新的发现。另外，通过向上下左右四个方向倾斜机身，能够直观地改变主视角，发现犄角旮旯里的蛛丝马迹，这是解决杀人事件的重要环节。

◀▲推理成功后出现选项，注意图中的B选项尚且显示为“？？？？？”，此时可再度推理一次，解决所有疑点。

▲◀在角落里发现一个书架，赶快调查一下吧。

# 忍道2 散华 SHINOBIDO 2

《忍道2》作为PSV首发游戏之一，以其传统的题材受到了喜爱忍者游戏的玩家们的关注。从目前公布的情报来看，本作的声优阵容不弱。本次前线就为各位带来新角色和新动作的详细介绍。


文 苍穹

美编 sienna


**忍道2 散华**

忍道2 散华

| Spike | ACT | 预定2011年12月17日 |
| --- | --- | --- |
| 日版 | 1人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

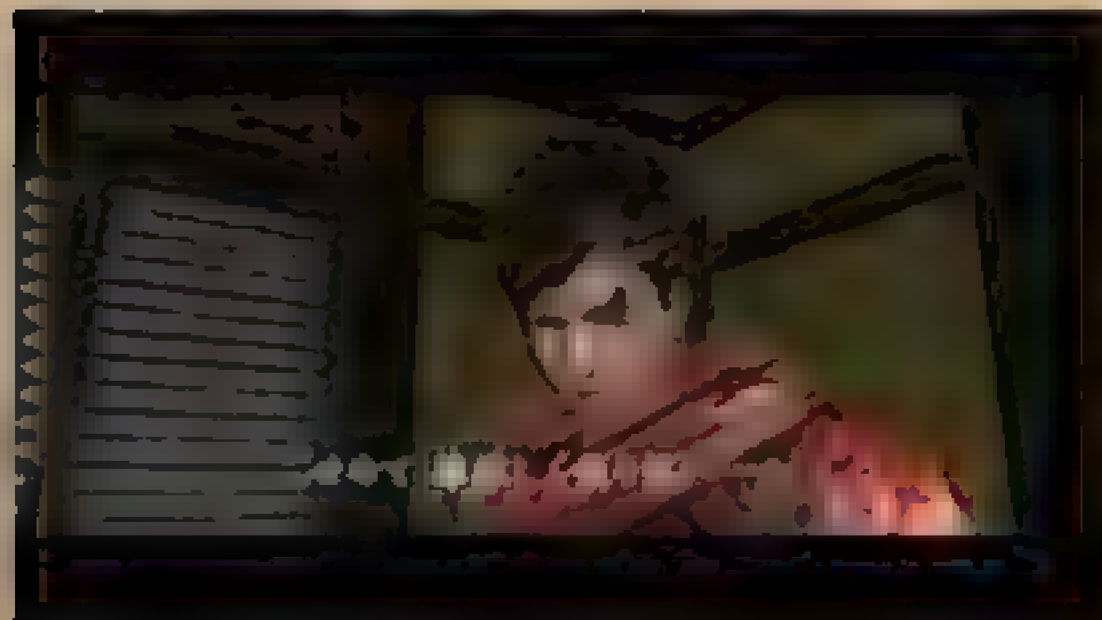
PSV



## 火祭之膳

声优：三木真一郎

本作的主人公，风华忍者之里的幸存者，在命悬一线之际被佐治所救。在身体渐渐康复后，膳立誓要向害死同胞的背叛者复仇。





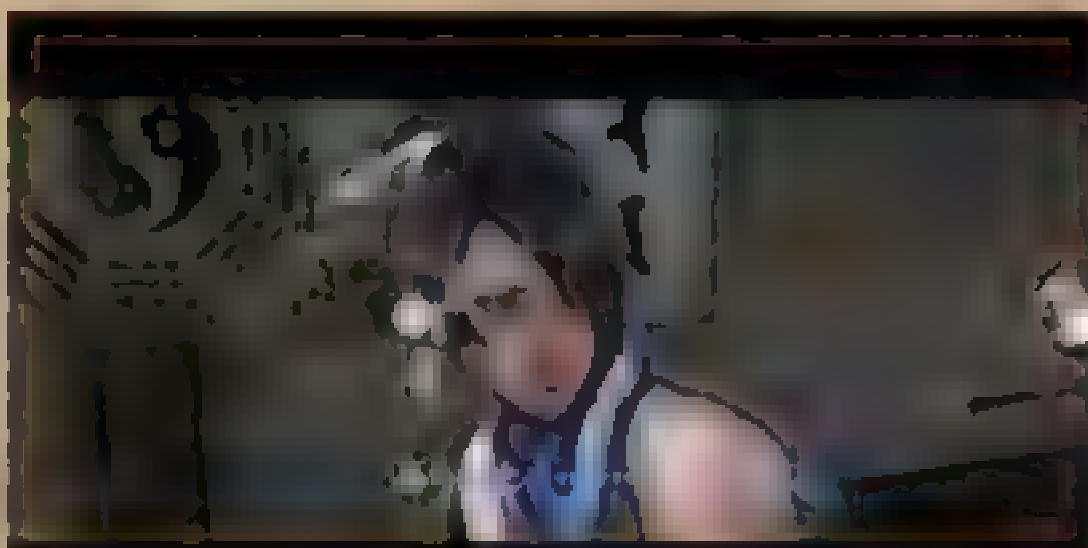
▲图中白发男子的身分尚未公开，看来是膳的敌人？



## 小红之珊

声优：早见沙织

膳的青梅竹马，风华出身的女忍者。膳在历经九死一生、见到安然无恙的珊之后，也终于放下了悬着的心……





▲主人公与珊之间的情感比较微妙。



## 黑鹰佐治

声优：小西克幸

飞鸟忍者的头领，救起了濒死的膳，膳心中燃起的复仇之火让他想起了年轻时的自己。





▲对于失去同胞的膳而言，佐治是可以信赖的同伴。

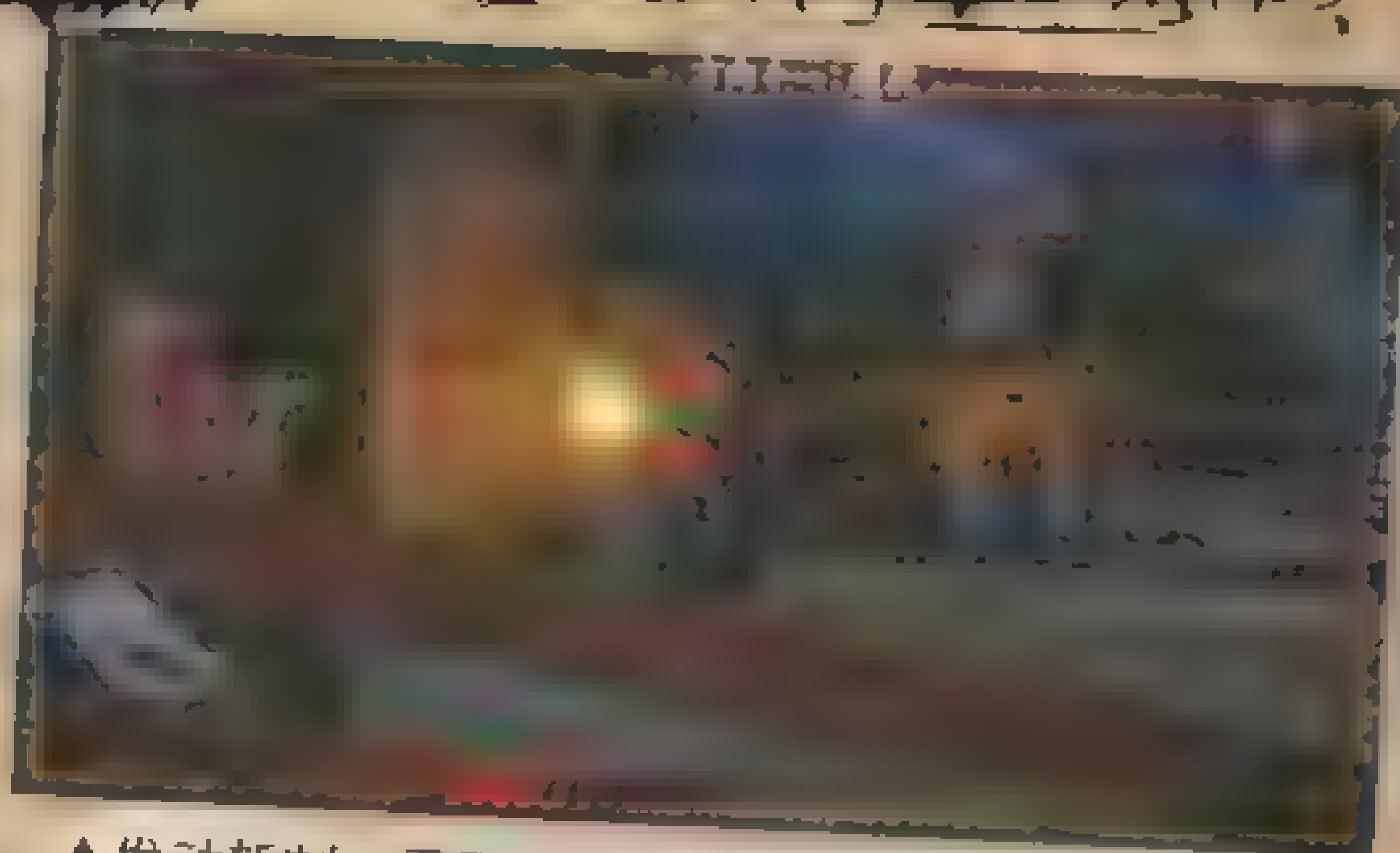

▲利用钩锁向高处进行移动，玩过《天诛》的玩家不会陌生。

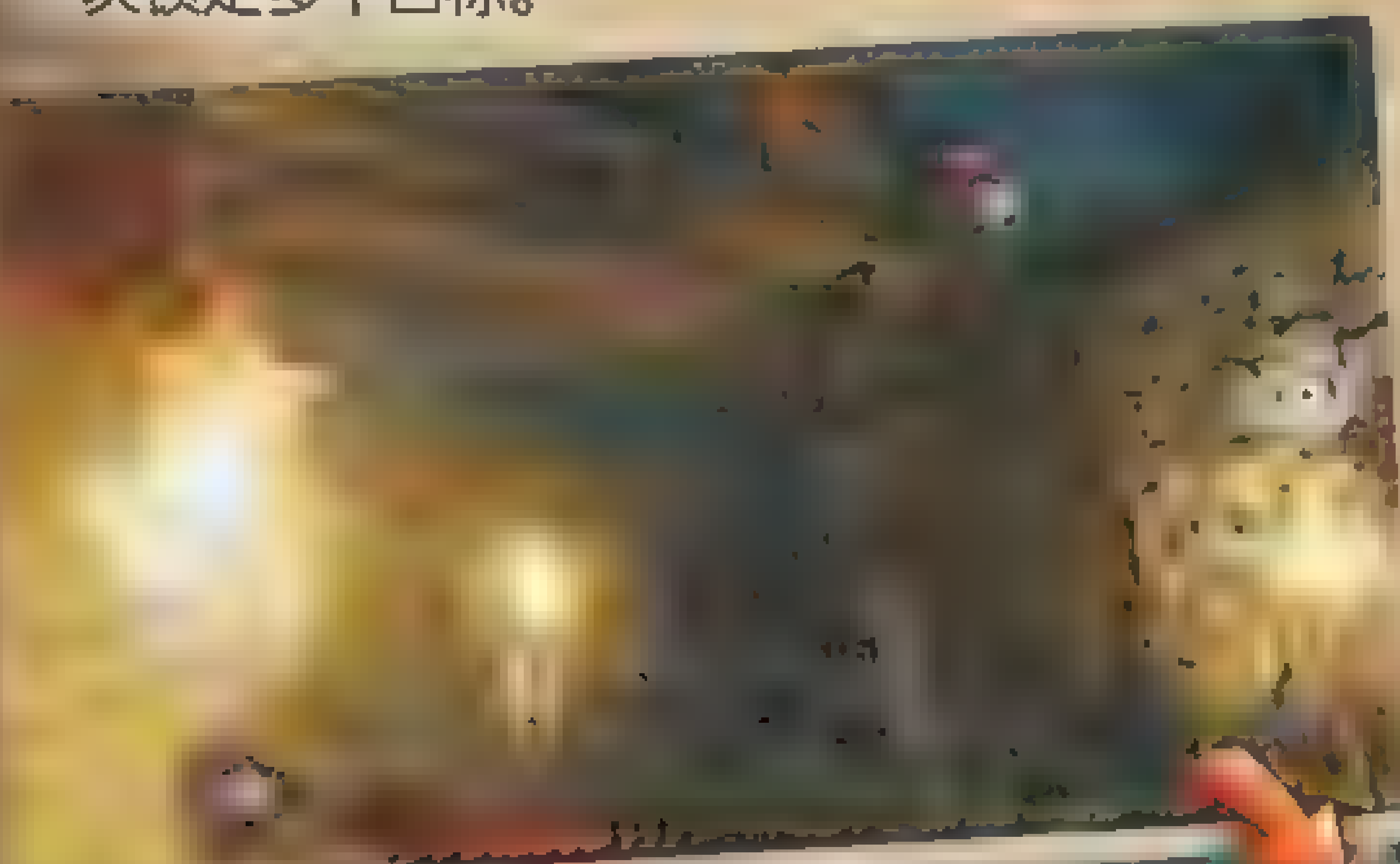

▲悄悄靠近敌人后使出一击必杀的“血祀杀法”。

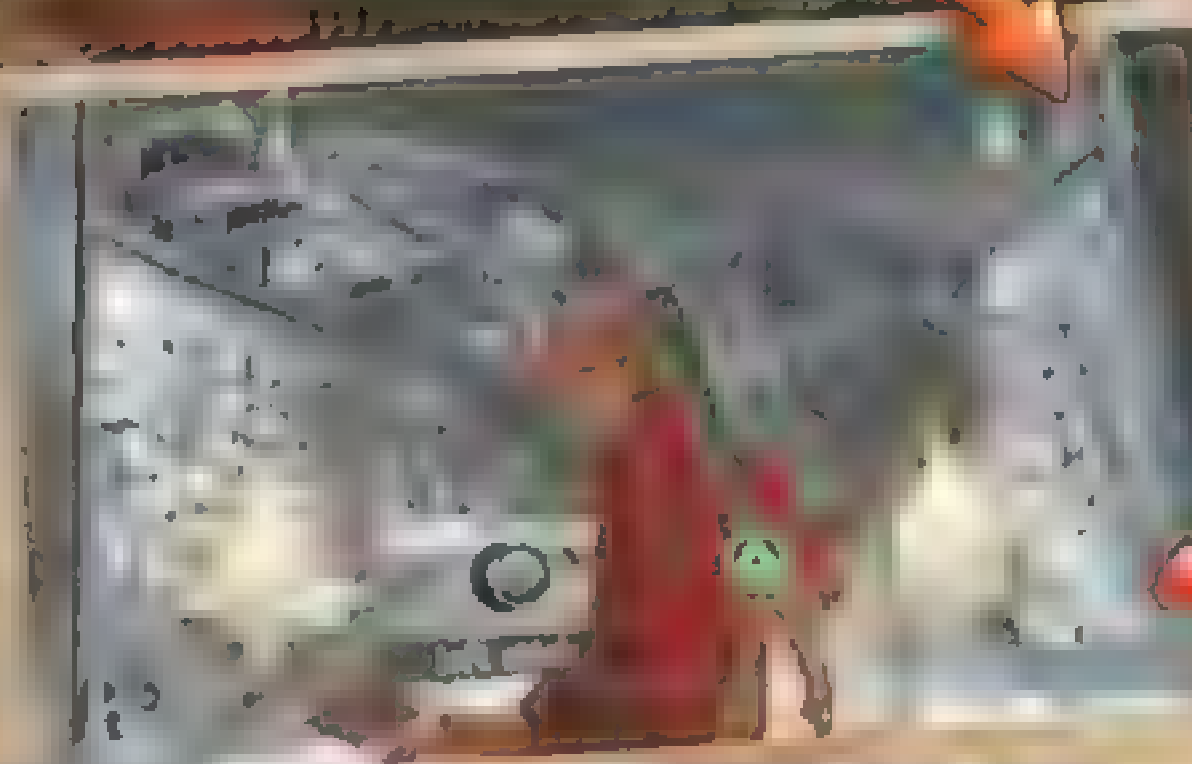
# 风华忍者的全新绝技！

## 瞬间将复数敌人击杀的忍术・斩刻

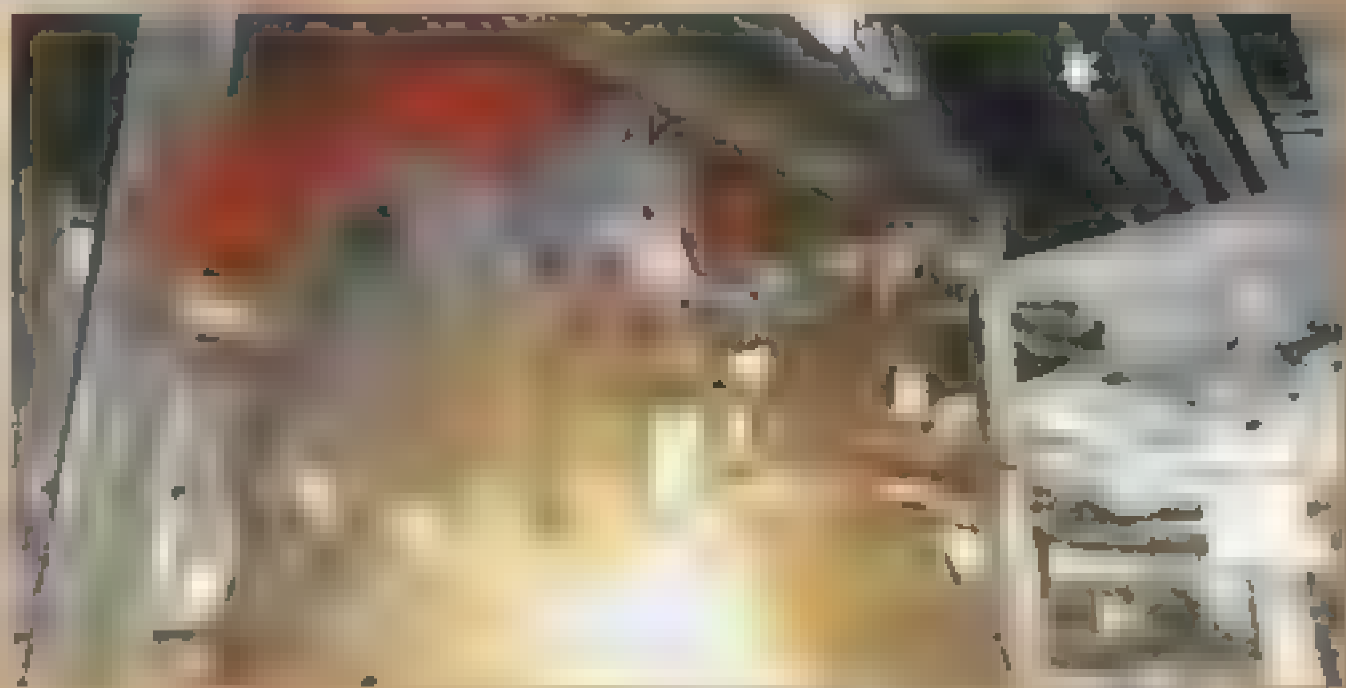
除了之前介绍过的“血祀杀法”外，本作还有能在瞬间将敌人击杀的华丽忍术——斩刻。与血祀杀法不同的是，斩刻不要求接近敌人，而且能够一次锁定多个目标。

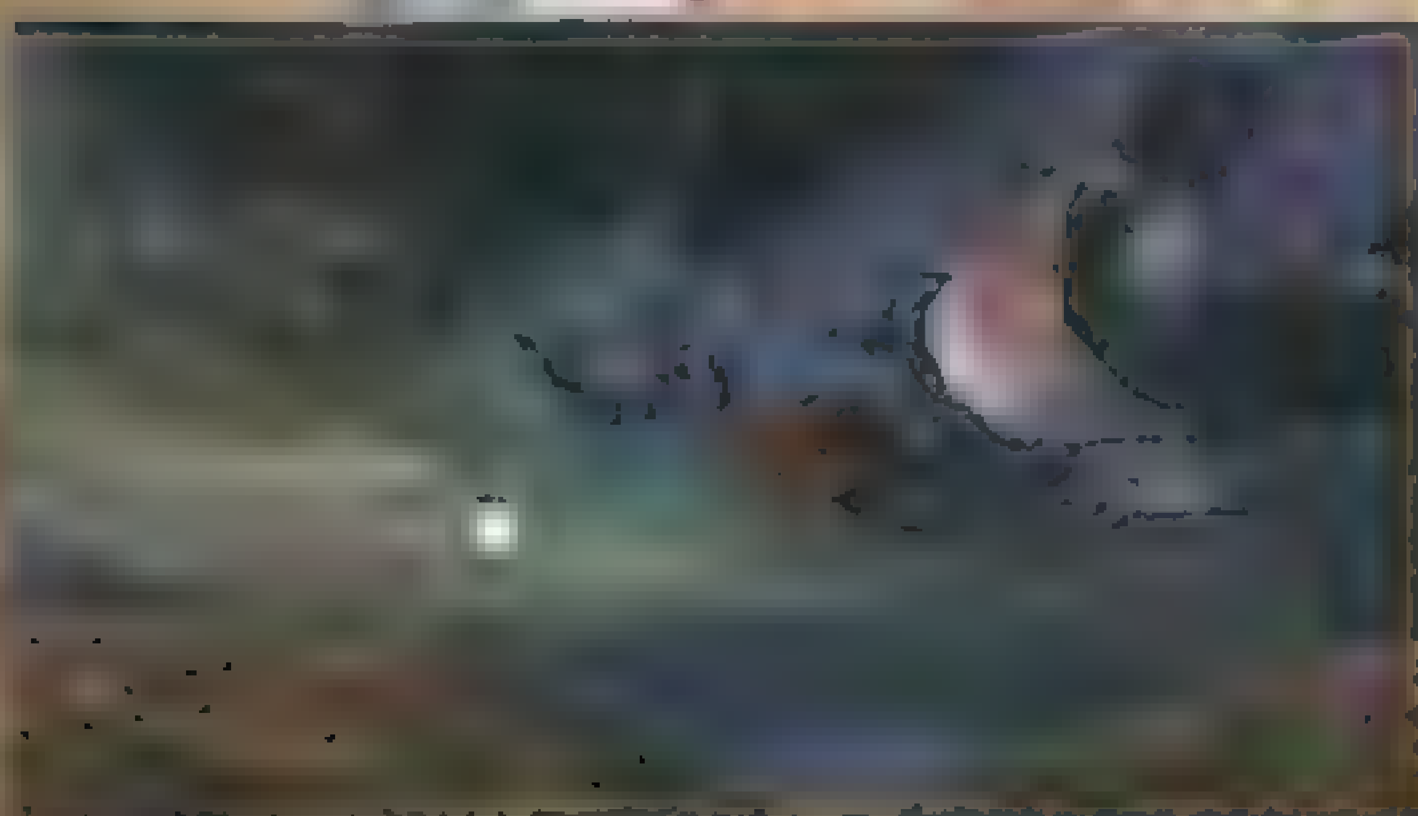

▲发动斩刻，需要消耗画面下方中央的“斩刻槽”。

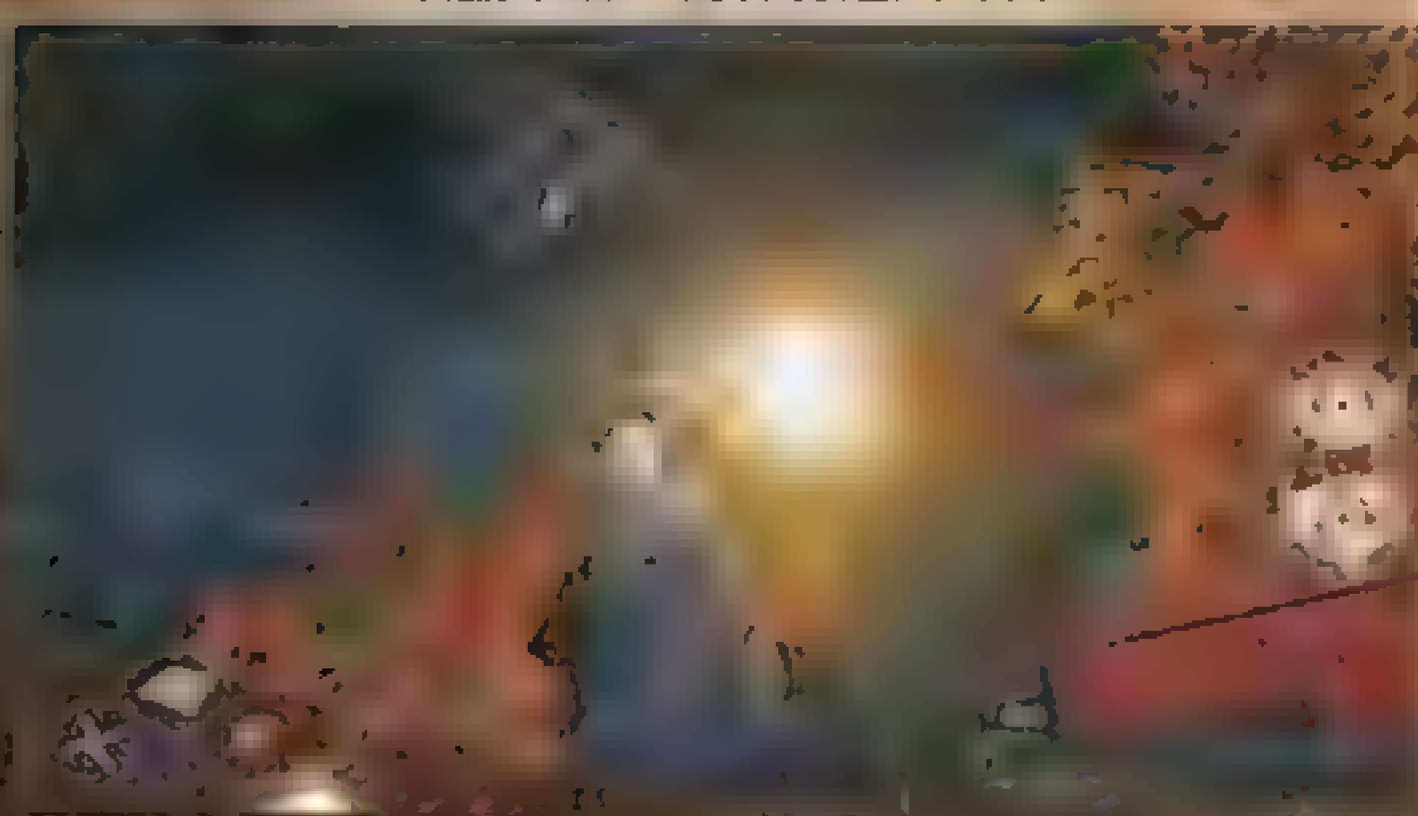



▶及时准确地输入指令，斩刻便能成功发动。




▶斩刻的具体动作种类也非常丰富。


▲▼从空中潜入更容易避人耳目。



## 在天空中自由翱翔的忍术・风黑羽

“风黑羽”是优秀的飞鸟忍者才能使用的幻之技，膳在利用风华忍者特有的“风读”之术后领悟了这种绝技。在从高处跃下后，主角能利用展开的黑布如鼯鼠一般在天空滑翔，凭此可以悄无声息地进行长距离移动。

文 白菜 美编 咕噜

# GRAVITY DAZE

# 少女的目的与危险的强敌

## 重力的眩晕

Gravity Daze

| SCEJ | A·AVG | 发售日未定 |
| --- | --- | --- |
| 日版 | 1人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

PSV

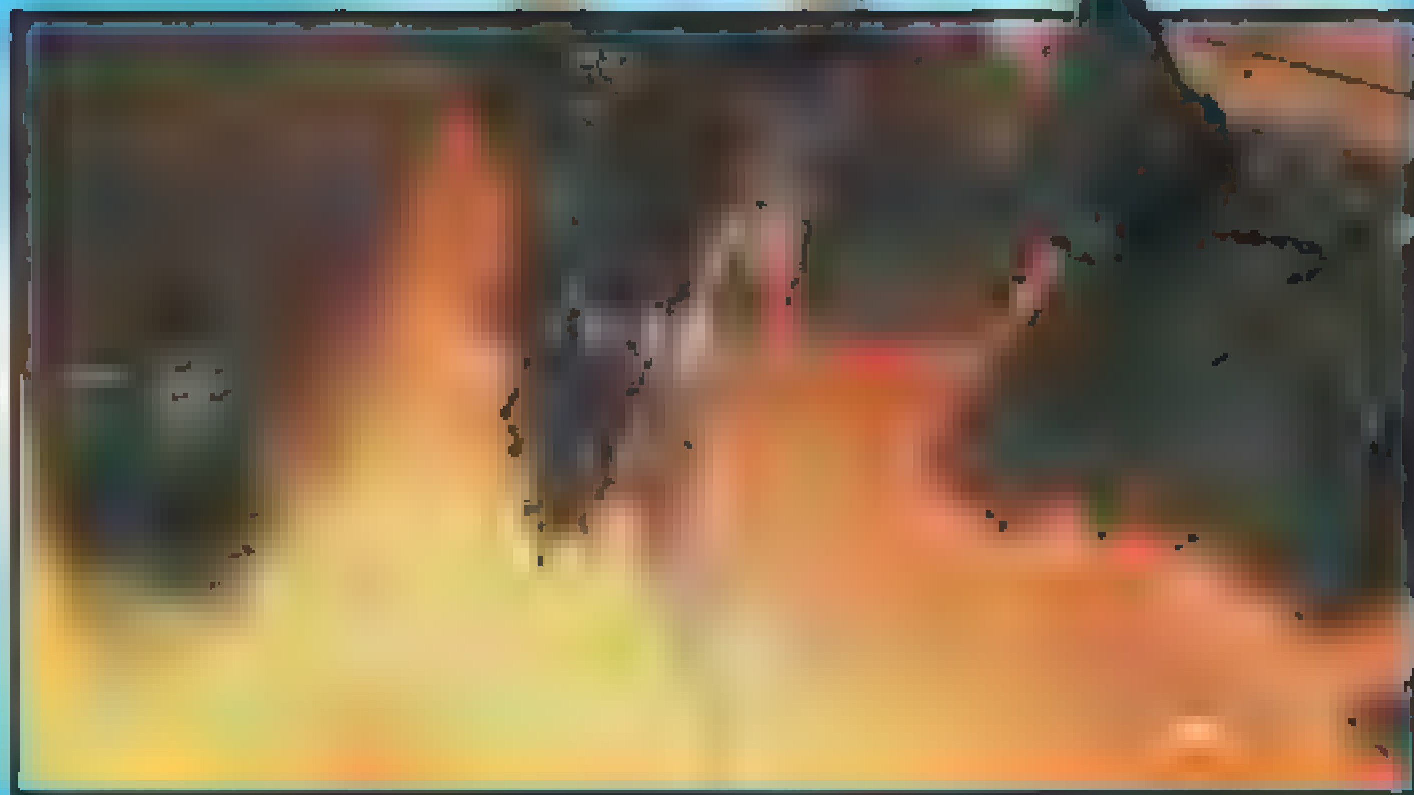
TGS期间，本作放出了更加详细的情报。夺回被重力风暴侵袭的空中都市“赫基萨比尔”，确定为现阶段主人公的目的。本辑前线将为大家介绍夺回街道的情况，以及阻挡在主人公的强敌。




▲在幻想风格的异次元空间中，主人公幼猫要前往何方？

## Story

在空中都市“赫基萨比尔”一角处醒来的主人公幼猫，因为不可思议的黑猫而获得了操纵重力的力量。虽然失去了以前的记忆，对陌生的环境感到迷茫，却仍为了守护街道而与袭击住民的神秘敌人“奈威”进行战斗。

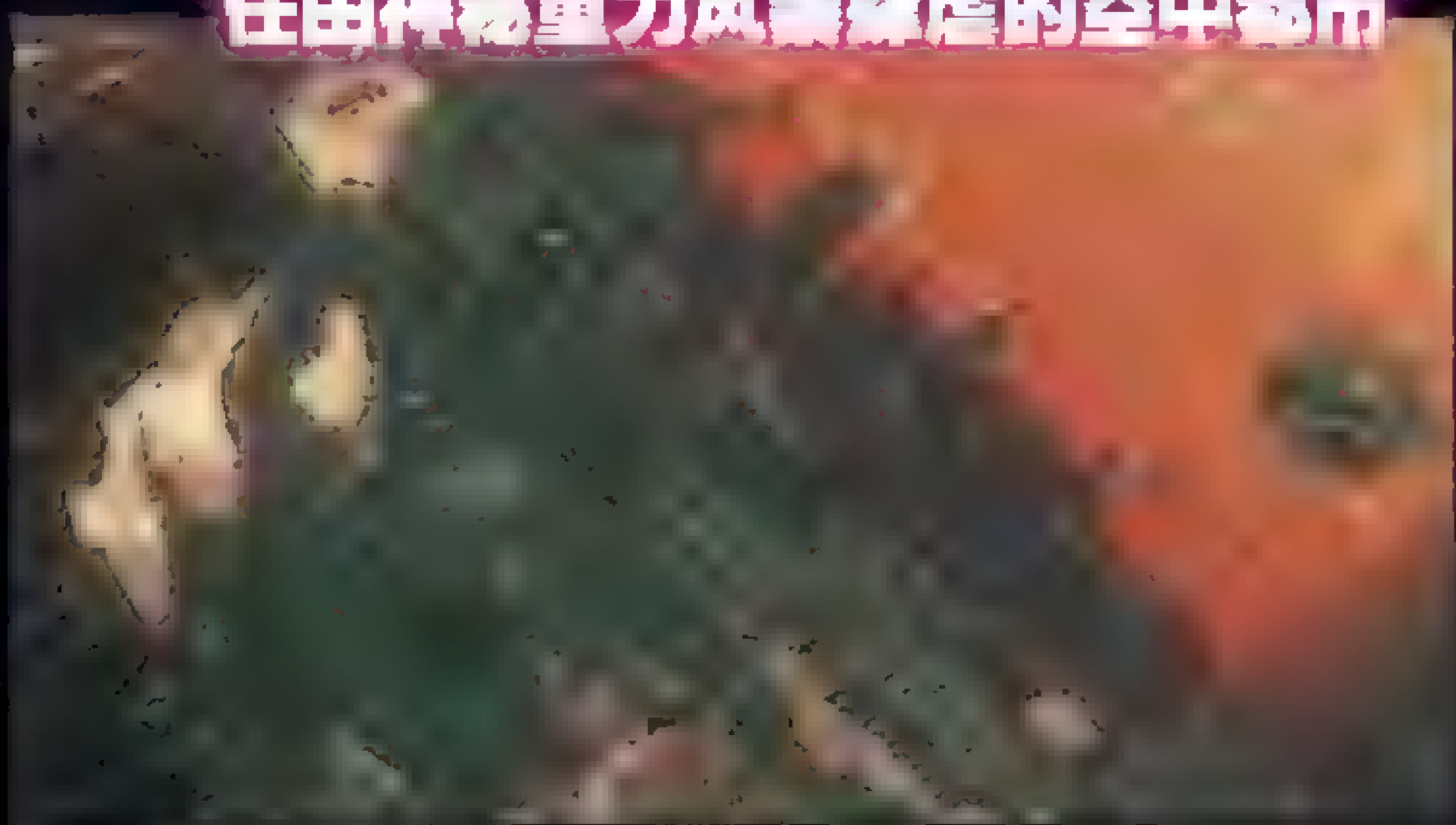


▲控制重力可以进行高速移动或攻击。

## 目的是夺回“被夺走的街道”

### 任由神秘重力风暴肆虐的空中都市

赫基萨比尔因为名为“重力风暴”的神秘现象，街道一个接一个被吞噬消失，成为了奈威的巢穴。夺回这些街道就是幼猫的目的之一。夺回街道后对其进行修理，就能让街道的设施再次开始工作，利用这些设施就能让幼猫的行动范围变得更加广阔。



▲空中都市赫基萨比尔的奥尔多诺瓦地区外观。这是幼猫最初可以行动的地区。

## 夺回被夺走的街道吧



▲遭受重力风暴，整个街道地区完全消失的状况。消失的街道飘浮在异次元空间之中。

由于重力风暴进入异次元



被夺走的街道

夺回后回到原本的位置

## 街道修复后设施再次启动



▲▶修复着被夺走的街道后，铁道再次开始运行，这样就可以前往新的地区了。

## 强化幼猫夺回街道

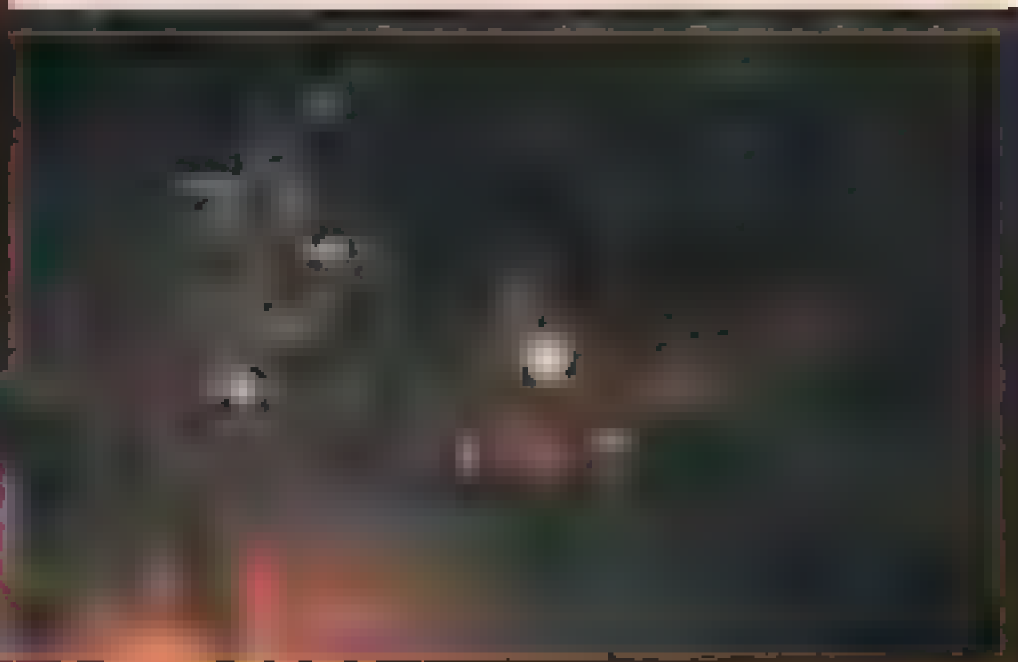
进行游戏就能够顺序夺回被夺走的街道，但是路途中会有不少强大的敌人。为了战胜他们，强化幼猫的能力是必不可少的。强化能力需要名为“贵重宝石”的道具。这些宝石可以通过击倒奈威以及完成居民的委托来收集。

### 异次元空间出现巨大的奈威！

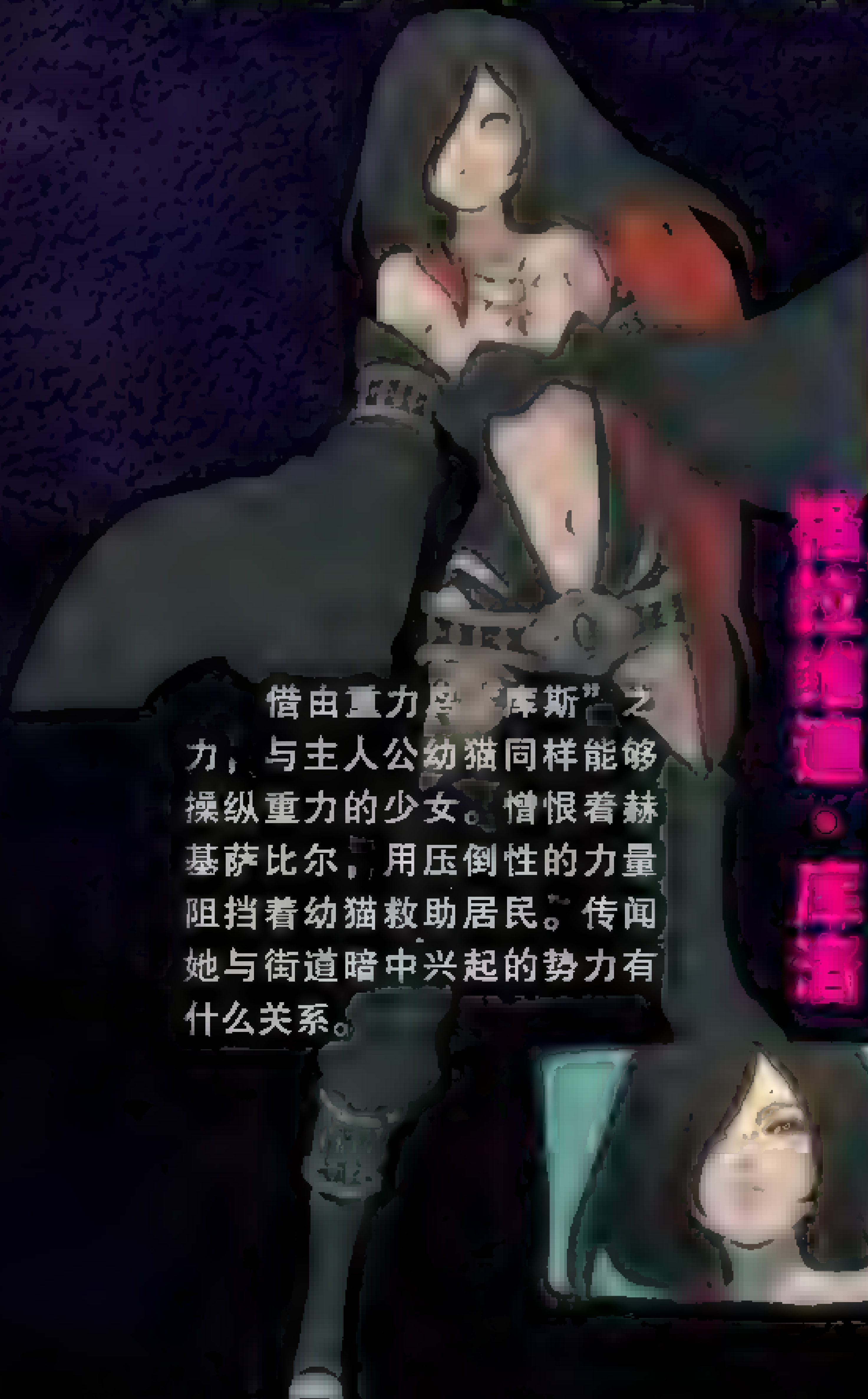


◀▼异次元空间区域中，有各种各样的奈威在徘徊着。多多打倒奈威，收集强化所必需的贵重宝石吧。

### 还有[illegible]够飞行的奈威！



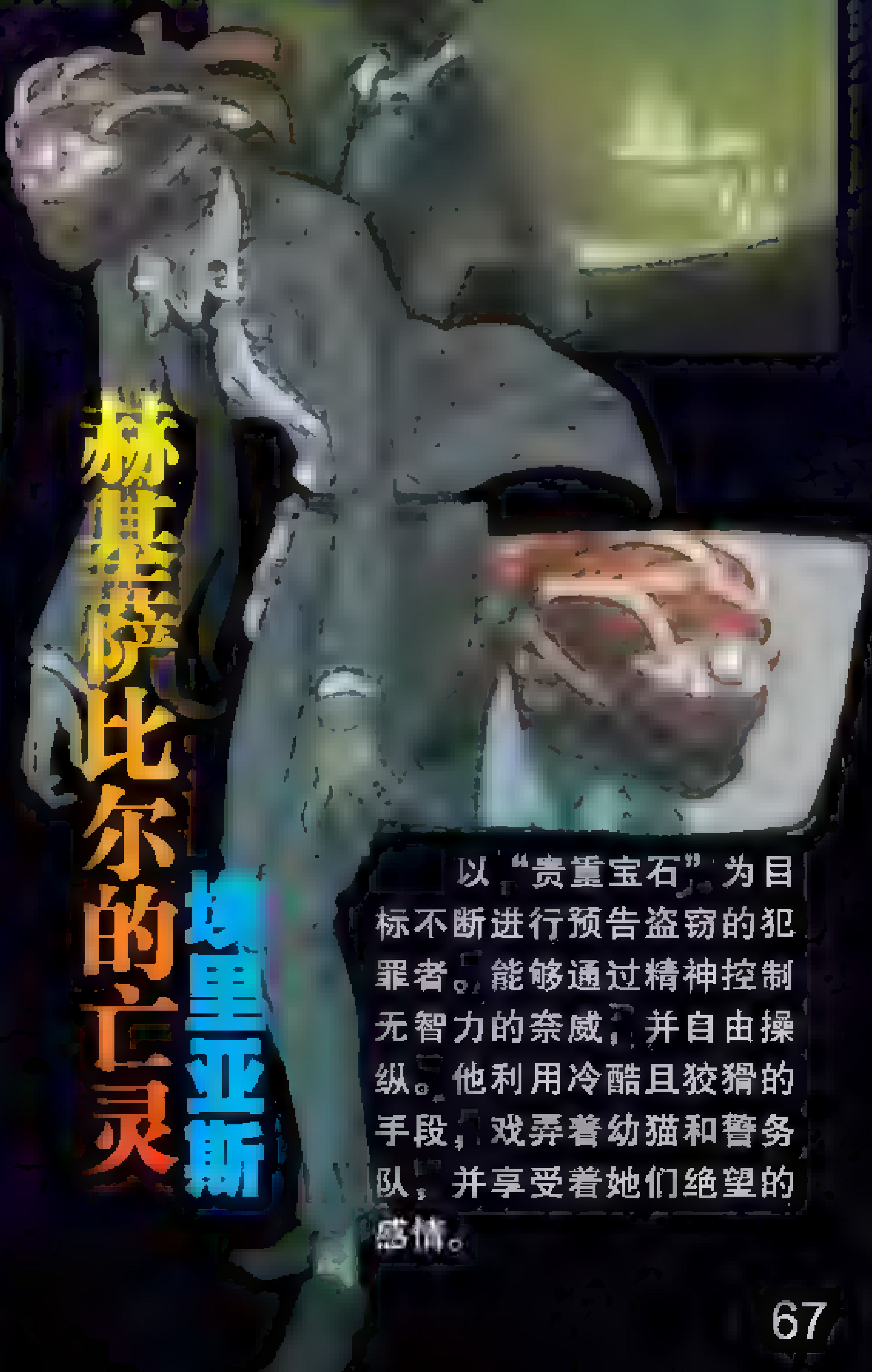
# 阻拦在前的危险敌人



## 愤怒的黑死鸟

### 格拉[illegible]·库洛

借由重力“[illegible]库斯”之力，与主人公幼猫同样能够操纵重力的少女。憎恨着赫基萨比尔，用压倒性的力量阻挡着幼猫救助居民。传闻她与街道暗中兴起的势力有什么关系。



## 赫基萨比尔的亡灵

### [illegible]里亚斯

以“贵重宝石”为目标不断进行预告盗窃的犯罪者。能够通过精神控制无智力的奈威，并自由操纵。他利用冷酷且狡猾的手段，戏弄着幼猫和警务队，并享受着她们绝望的感情。

# METAL MAX 2 ReLOADED

メタルマックス2 リローデッド

本作的发售日终于确定，本次前线将带来大量的人物介绍，原版中的两位同伴也已登场，不知道在加入自由同伴系统的本作中，他俩会不会有特殊技能。重制版追加的全新要素也陆续公开，下面就一起看看吧！

文 苍穹　美编 Juxi

## 重装机兵2 重装上阵

メタルマックス2 リローデッド

| 角川Games | RPG | 预定2011年12月8日 | |
| --- | --- | --- | --- |
| 日版 | 1人 | 容量未定 | 6090日元 |
| 对应周边未定 | | | |

NDS

相关频道 [illegible]

◀在开场的恶战后主人公就与玛利亚生死两隔

## 玛利亚

将身为孤儿的主人公捡回来并养育成人的女性。有“不死的女战士”之称的玛利亚在战场上威名远扬，但她也有和蔼温柔的一面。对于主角而言玛利亚是母亲一般的存在。

## 伊莉特

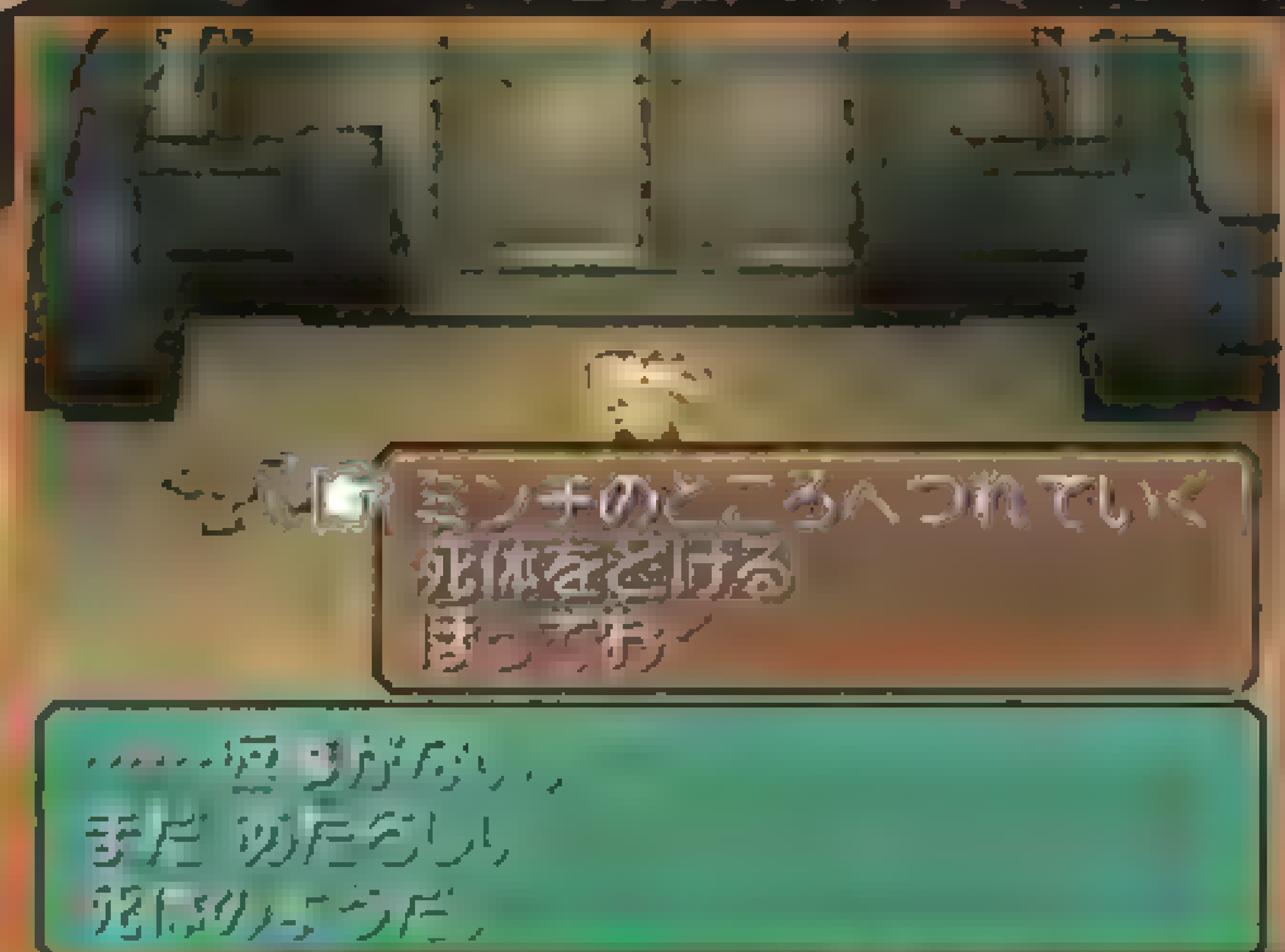
玛多村战车修理屋的老人——奈鲁的孙女，家住修理店二楼。在游戏的开场，是她将奄奄一息的主人公救回了家中并悉心照料。

▲伊莉特与弟弟卡鲁在主人公昏迷时直陪伴左右

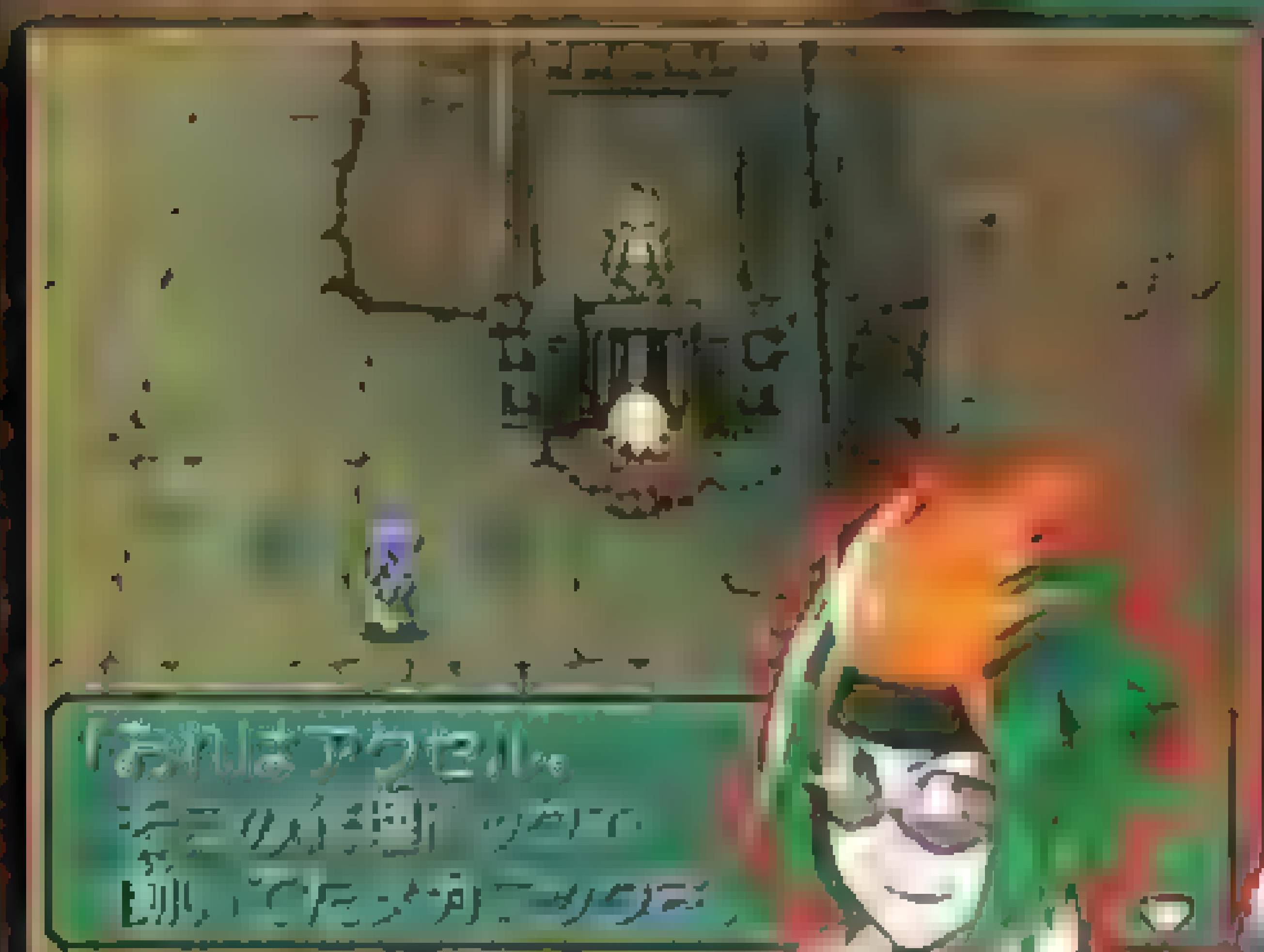
# 令人毛骨悚然的大楼

这座高耸入云的建筑是掠夺者的一个基地，四天王之一的斯坎克斯盘踞于此，玩家必须将其击倒才能打通前往中部大陆的道路。





▲在建筑入口处发现尸体，把它带给明奇博士的话……？

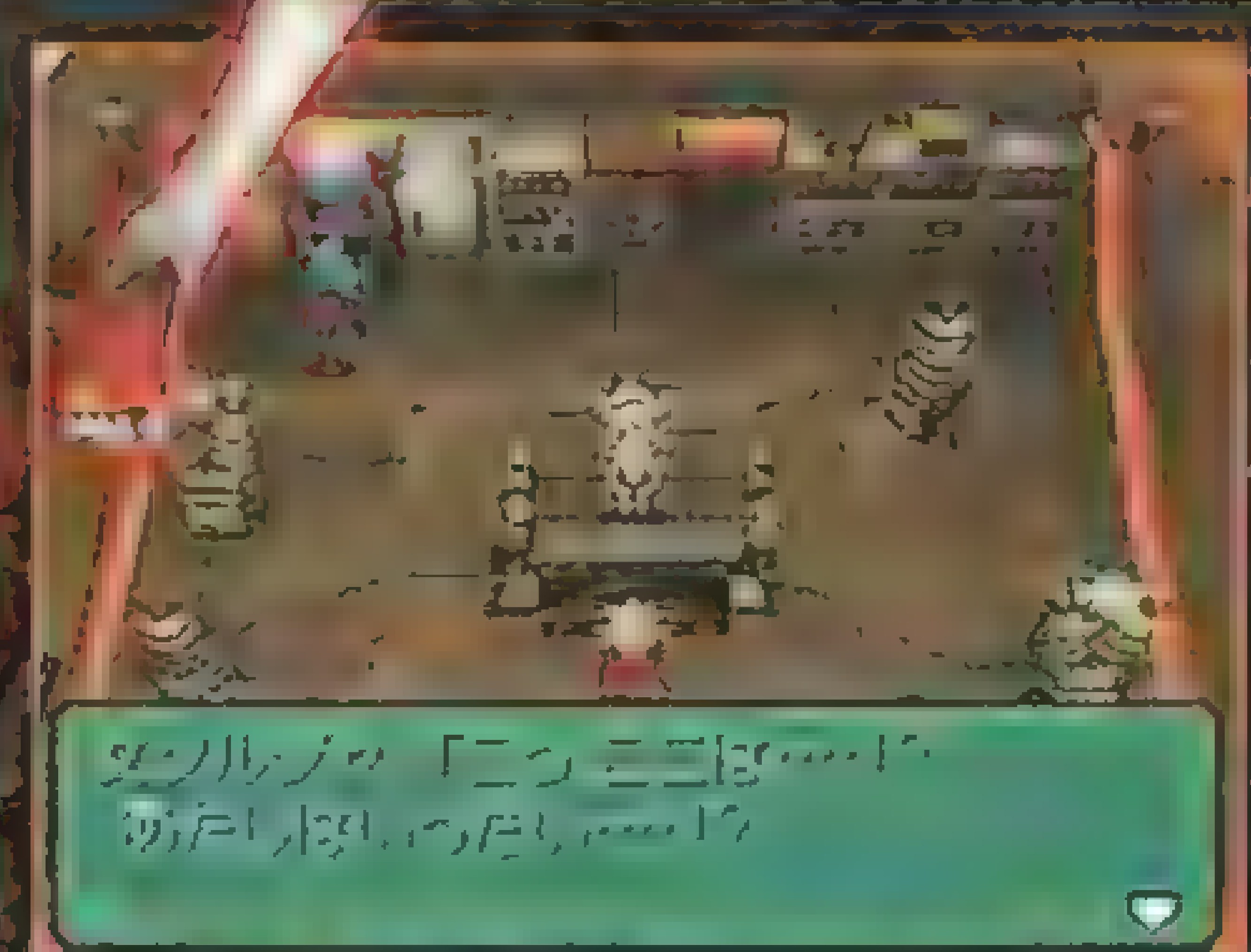


▲阿克塞尔故意弄坏了掠夺者组织的战车，结果被关在狱中




不擅长驾驶战车、以肉搏战见长的女战士，性格比较冲动。她因兄长菲被“死亡布罗拉”杀害而立誓向掠夺者复仇。

艾克塞尔居住在艾尔尼纽村战车出租屋，是一名擅长战车修理的青年，出生在良好家境下的他获救后，随主人公一同踏上了冒险之旅。

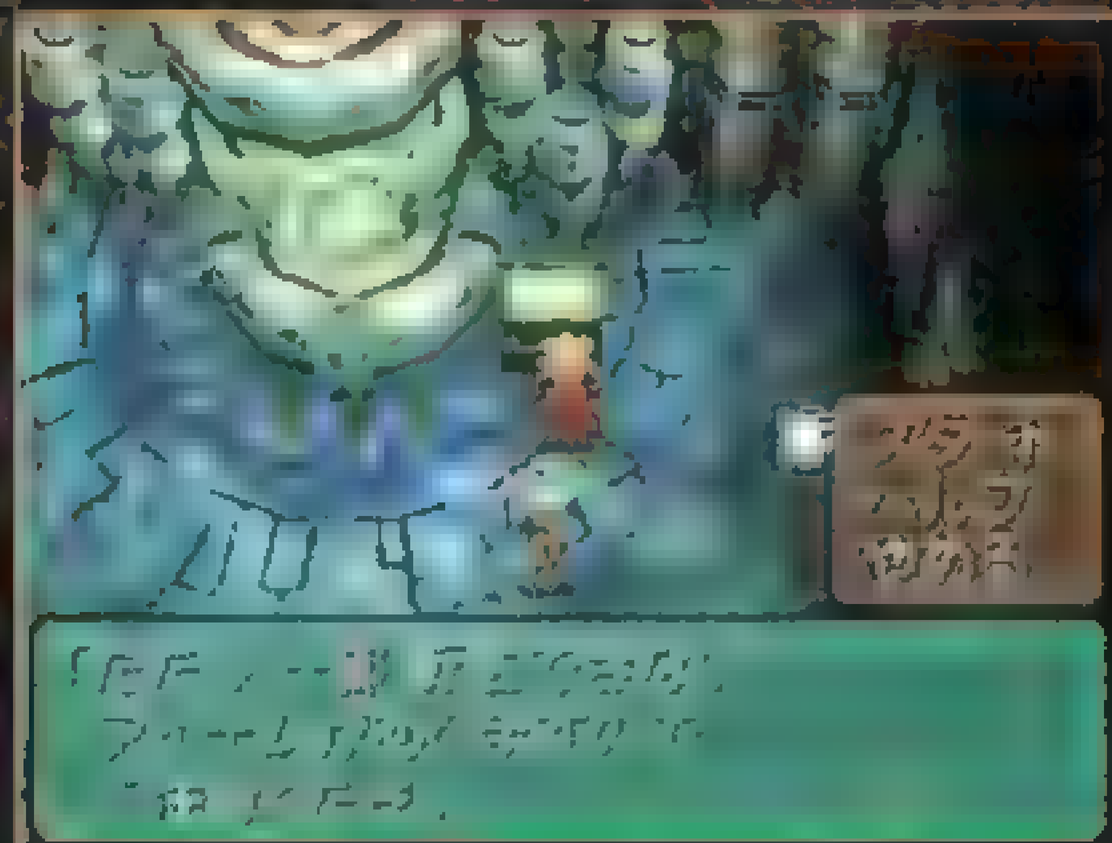


◀在明奇博士的电疗下，女战士成功复活。

# 重制版全新要素公开！

## 与《MM3》联动

使用超光速粒子通讯装置，就可以将3代中获得的道具传送过来，包括人类道具、装备，战车道具、装备。不过有少量道具并不能转送，而且使用前必须在流程中拿到专用道具“超光速粒子物质”。

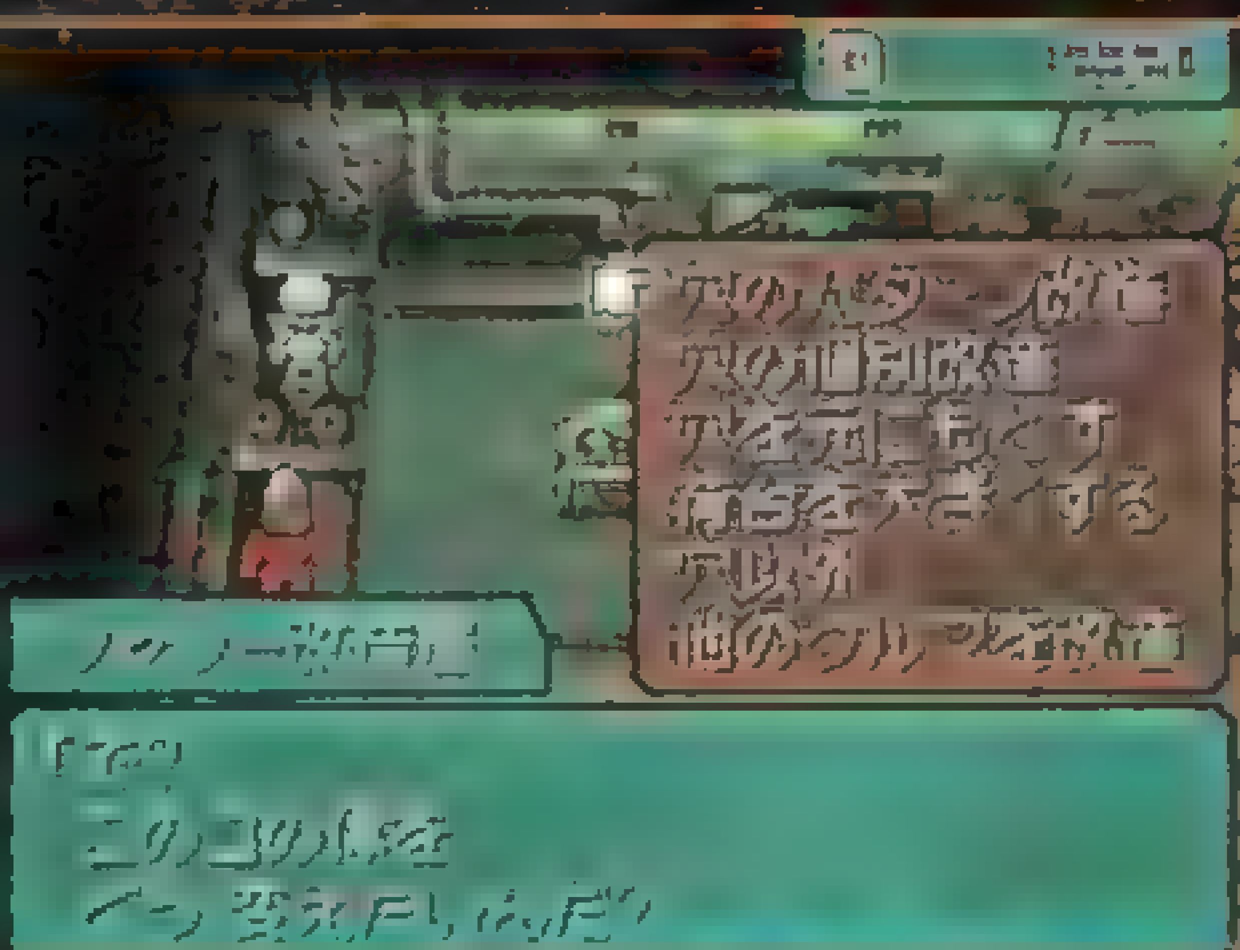


## 改造重置

对战车进行改造一直是系列的魅力，在本作中，玩家可以花钱把底盘改回未改造的初始状态。这样就可以放心尝试多种改造路线，而不是像前作那样一旦改完底盘，到二周目都无法重置。



▲看来底盘重置的价格并不昂贵。



## 双C装置

C装置是战车的一个重要部件，除了能提高命中率和回避率外，还能追加一些实用的性能。在本作中通过改造，每辆战车可以搭载两种C装置，令战术打法更加丰富多样。



▲►双C装置和双引擎是不能共存的，玩家必须认真考虑。

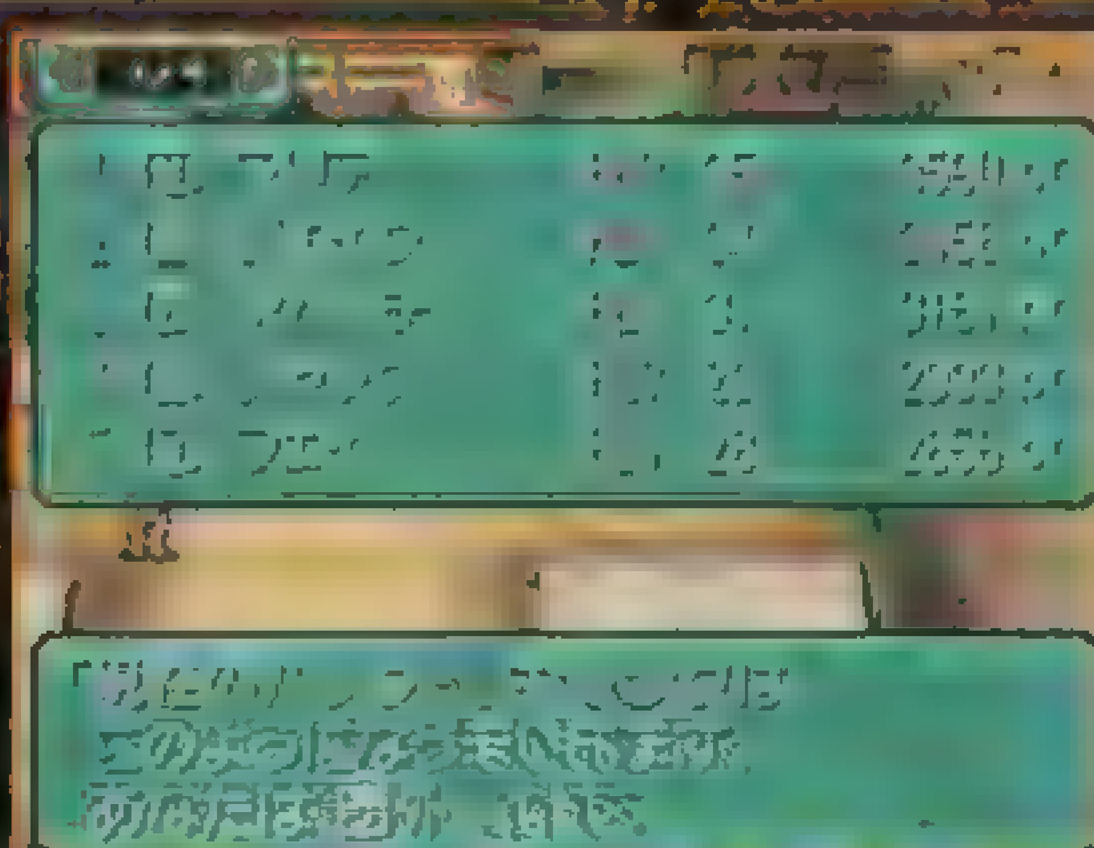
## 战车个性化



本作的战车将随玩家的意愿进一步个性化，除了外观会随着装备而改变外，使用特殊的道具也能够改变其配色，在重命名屋中还能给战车重起名字。本作对于3代惹人诟病的细节都作出了修改，看得出制作方的用心良苦。

## 挑战猎杀

在世界各地的猎人办公室中，将追加“挑战猎杀”项目。玩家需要在限制时间内击倒一定数量的指定敌人，凭此来赢取报酬。成功后还能获得一定的猎杀点数，慢慢积累点数的话，在猎人办公室的排名也会逐渐提升。



▲猎人排行榜，当前的第一名是玛利亚。

# 毒药的搭档是巨汉摔跤手雨果！



文 白菜　美编 Juxi

| 街头霸王对铁拳 | | |
|---|---|---|
| ストリートファイター × 铁拳 | | |
| Capcom | FTG | 发售日未定 |
| 日版 | 人数未定 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

PSV

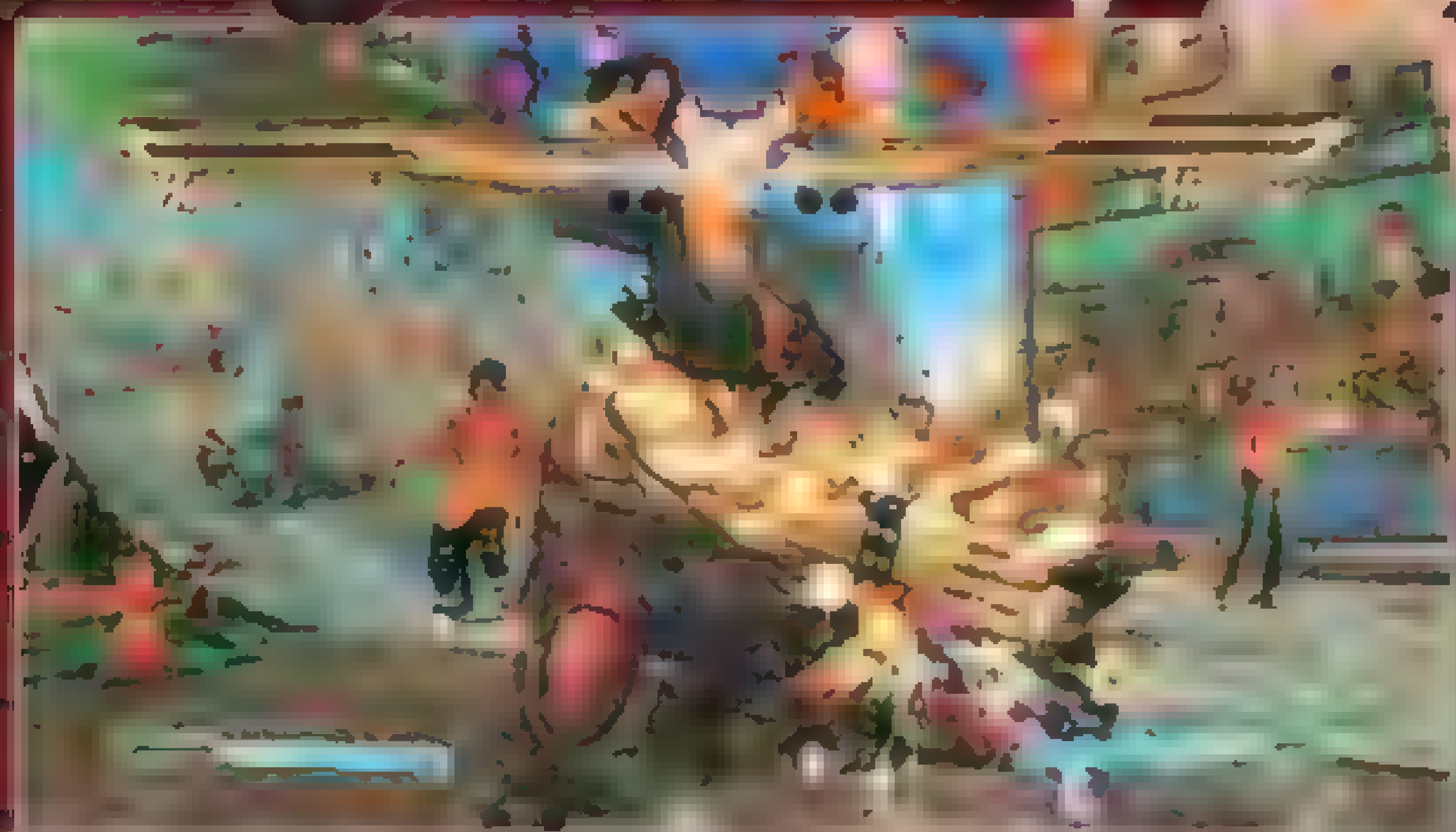
在165辑的前线中，小编为大家介绍了毒药与吉光。本辑前线将会介绍他们的两位搭档，另外还有两名角色也正式公布。参战人数越来越多，空位越来越少，期待着自己本命角色加入的玩家，开始跟我一起虔诚地祈祷吧。

正式公布的雨果将与人气角色毒药组成"粉色怪物队"，吉光与雷文的组合名为"暗夜使者队"。于此同时还有一位被放单的忍者伊吹妹子，以及三岛一八的宠物熊也正式公布，这两位的搭档也令人期待。

## 雨果

**出自"《街头霸王》系列"**

曾经是犯罪组织"疯狂齿轮"的成员。组织毁灭后，凭借着巨大的身体与怪力成为了摔跤选手。之后以充满破坏力的摔跤技击倒了无数的对手。



▲在"《街头霸王Ⅲ》系列"中使用过的"巨人手掌爆击"，以左右手掌将对手压杀！

▼雨果的超级必杀技是背骨折2连发后接续躯体压杀的"巨人折"。



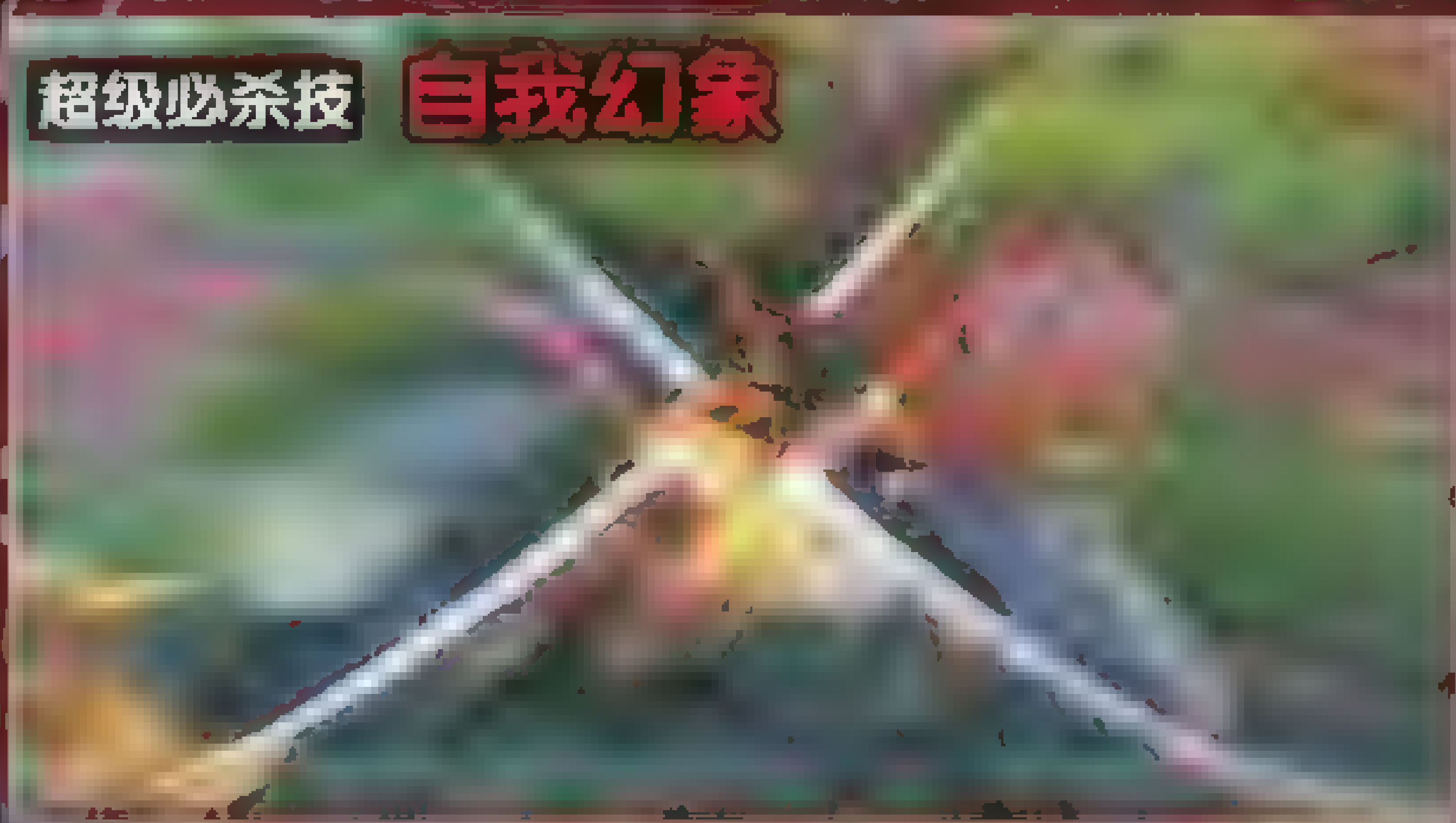
超级必杀技 巨人折



▲加上强大旋转的回身一拳，其威力让雨果也胆战心惊。

夜天飞翔之鸦

# 雷文




▲“自我幻象”代表着与自己完全相同的分身。雷文通过高速移动让对手产生分身的错觉，终结技是十字斩。

**出自“《铁拳》系列”**

在暗夜之中抹杀目标，由谜之机关派遣的特工。格斗方式为流派不明的忍术。作为特工非常优秀，无论怎样困难的任务都能确实地完成。



▲一边跳跃一边攻击对手的“风斩”，可用于打断对手的招式，对空也很可靠。

悸动的女忍高中生

# 伊吹

**出自“《街头霸王》系列”**

出生于忍者之里，历经锻炼的忍者。拥有常人难望其背的身体能力。平时是典型的偶像追星族女高中生，但在关键时刻却毫不含糊，该做就做。

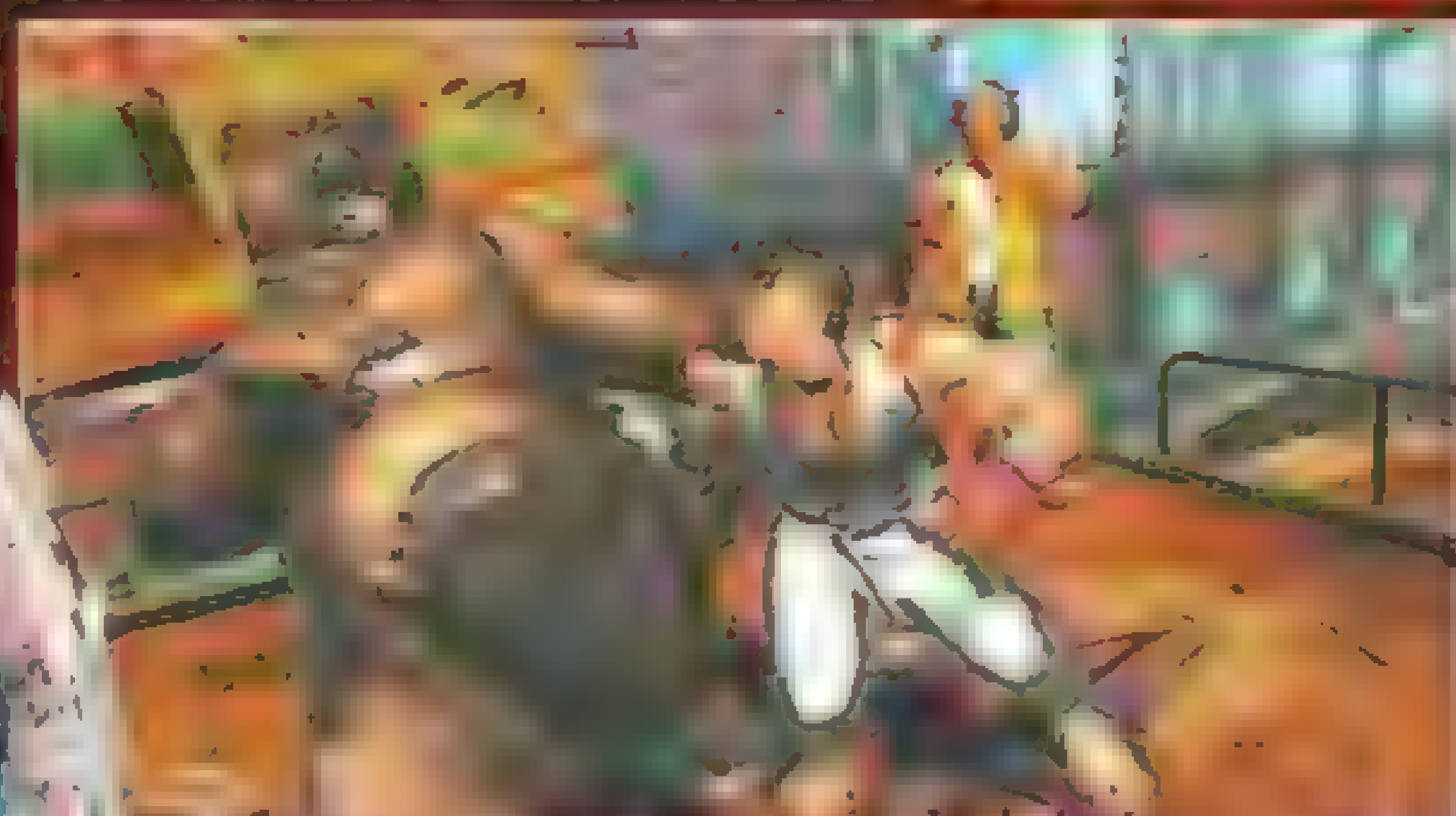
超级必杀技 铠通

◀撩起对手的手腕，向无防备的腹部注入强烈的一击。中招的对手必定会受到绝大的伤害。

# 熊

出自“《铁拳》系列”

一头使用“平八流熊真拳·改”的猛熊。与三岛平八建立了宠物和饲主以上的信赖关系，当三岛财阀被风间仁支配之际，它为了代替平八夺回财阀，曾独自杀入三岛财阀本部。

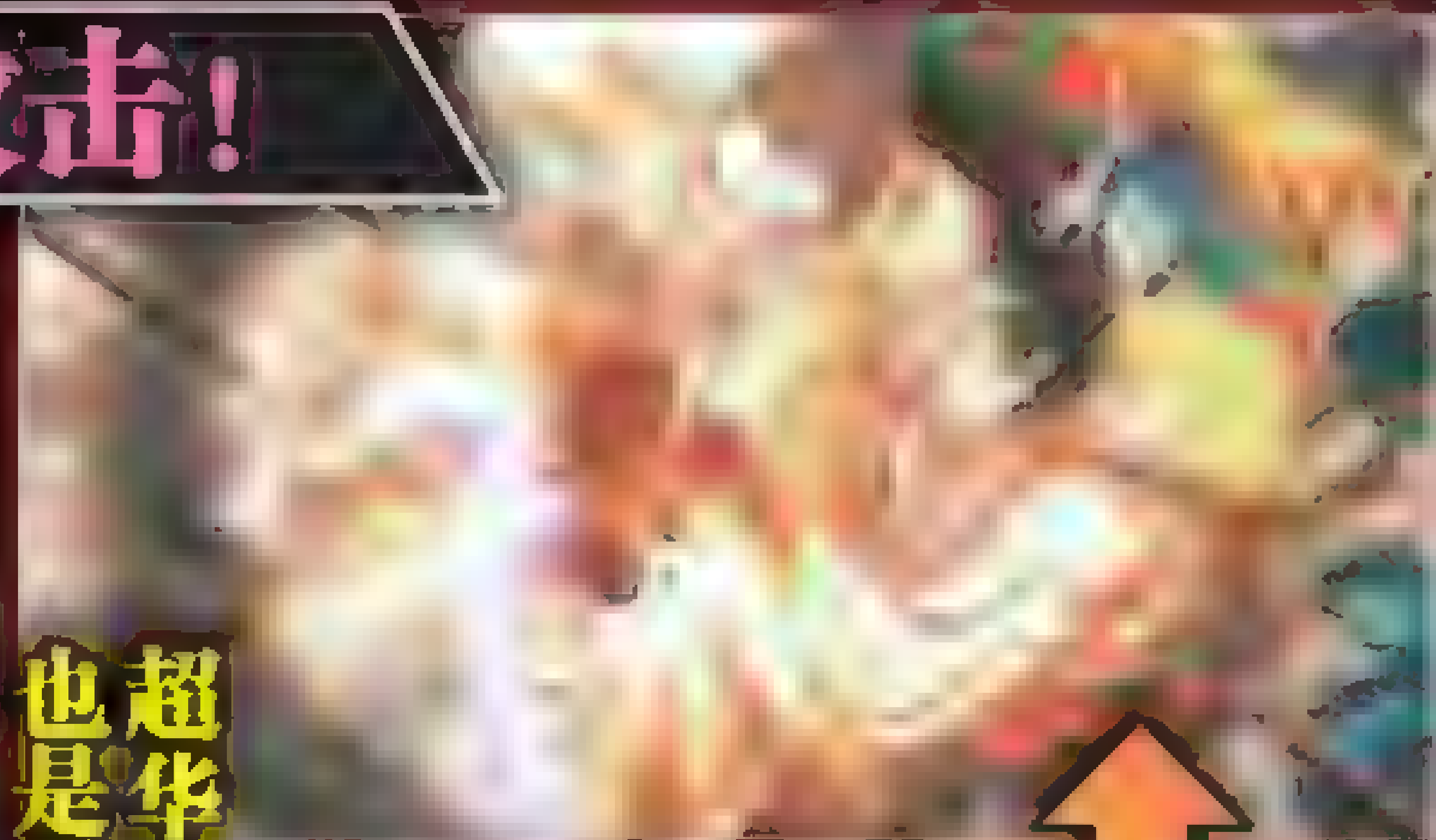

▲平八直传的“头槌”，以左手固定对手的头部，再以单足的体势向对手发动头部撞击。



▲充满熊的野性的连续攻击，利用尖锐的爪子撕裂对手后再奉上一记强烈的“味道”。

## 超高威力的组合攻击！

输入↓↘→中拳+中脚（MP+MK）后，组成搭档的两人将会使出强力必杀技的连续攻击“交叉必杀技”。虽然会消耗掉超级必杀技所需要的特殊槽3格之多，但拥有一击逆转的巨大威力！



超华丽的演出也是看点！


▲▶发动交叉必杀技，有的角色会使出与超级必杀技不同的招式。


▲隆的攻击结束后，交换搭档，肯的疾风迅雷脚开始炸裂。

### 街机待机功能装载

在《超级街头霸王Ⅳ》中，有一边进行单人街机模式，一边等待网络挑战者乱入的“街机待机”功能。由于大受玩家的好评，这个功能也加入到了本作中！


◀可以体会到在街机厅对战的感受。

光环视频收录 POCKET HALO

文 白菜 美编 咕噜

# TALES OF THE HEROES TWIN BRAVE

テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ

## 相信羁绊，战出生路！

高人气RPG"《传说》系列"的历代角色参战，痛快的ACT《英杰传说 勇气双雄》登陆PSP！如同标题中的"勇气双雄"那样，角色们将会以两人一组的形式进行战斗。本辑"前线狙击"将会介绍游戏的概要与最初公布的3组角色。刚刚发售不久的《无尽传说》男女主人公也有参战哦！

| 英杰传说 勇气双雄 | | |
|---|---|---|
| テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイブ | | |
| NBGI | ACT | 预定2012年内 |
| 日版 | 1人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

PSP

## "最佳搭档"的羁绊胜过一切

本作可以操作自己喜欢的角色，与搭档一起在广阔的战场上奔驰，击溃无数的敌人，体验非同寻常的爽快感。使用熟悉的招式，发挥出两人一组特有的连携战术，演奏出羁绊之战斗的乐章。所有参战角色都有独自的原创故事剧情，语音也是经过了全新收录。



▼刚刚发售不久的《无尽传说》男女主人公，在掌机舞台上活跃的身姿，以及原创剧情中披露的种种杂谈都引人注目。







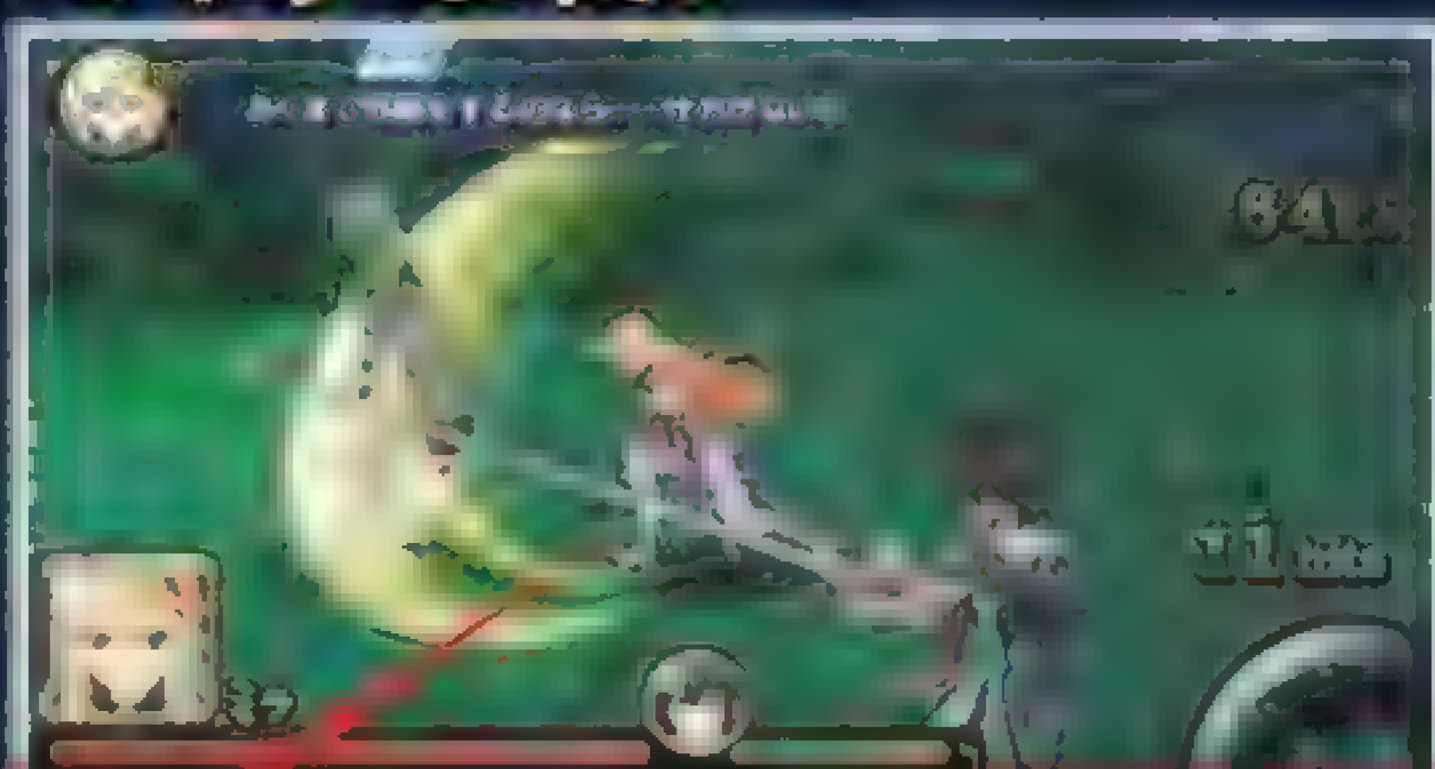
## 以从未有过的规模描绘共斗

# 描绘了激烈战斗的概念宣传画以及参战者介绍



这张概念宣传画是为了让作品的印象渗透到开发组每个成员的心中而画下来的。这是四面八方如潮水般涌来的敌人，由之后介绍的三人组进行迎击的画面。本作将有由系列15作选出的15对组合参战，参战角色以及系统的详细情报请期待后续报道。

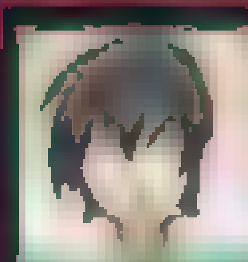
"比刚见面的时候懂得多了呢，裘德。"





来自《无尽传说》

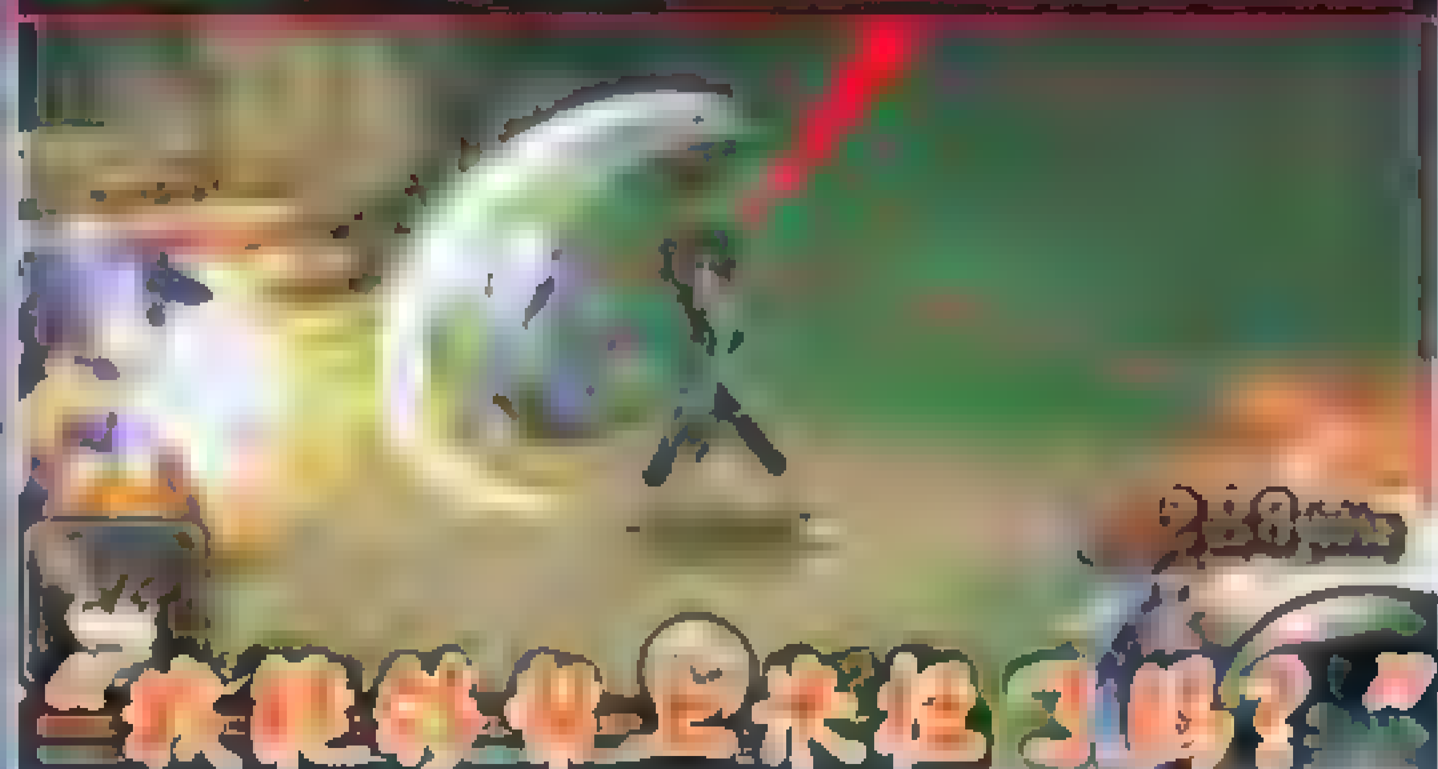
米拉·马克斯威尔



来自《无尽传说》

裘德·玛提斯

声优：代永翼



"我能够帮上米拉了吗？"

◀▲用拳战斗的男主人公裘德，以及擅长剑术和术攻击的女主人公米拉的组合。米拉进行术咏唱的时候，应该需要裘德进行护卫。

"和你并肩作战感觉还挺奇妙的。"





尤利·洛威尔

声优：鸟海浩辅

"泽洛斯，交给你了！"





来自《仙乐传说》

罗伊德·埃尔文

声优：小西克幸

"果然你还是应该回到骑士团呢。"





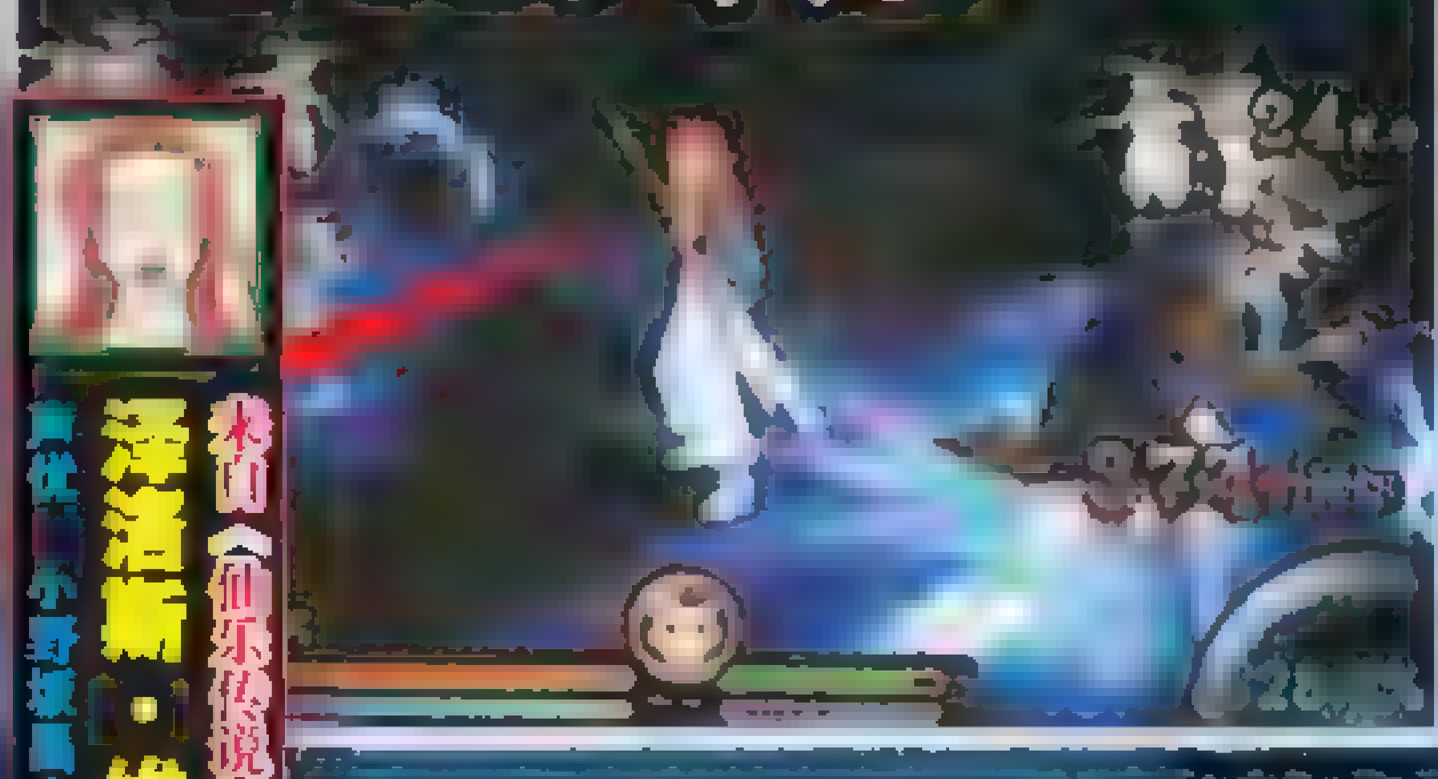
来自《宵星传说》

弗林·西佛

声优：宫野真守

▲辞去骑士的职位，自由度日的主人公尤利，以及留在骑士团的亲友弗林，两人的配合天衣无缝！

"放心吧罗伊德。"





来自《仙乐传说》

泽洛斯·维尔达

声优：小野坂昌也

▲刀流的主人公罗伊德，以及轻佻但实力拔群的泽洛斯。对于玩过《仙乐传说》的玩家来说，这两人会展现出怎样的羁绊，应该会比较令人在意吧。

文 胧月 美编 sienna

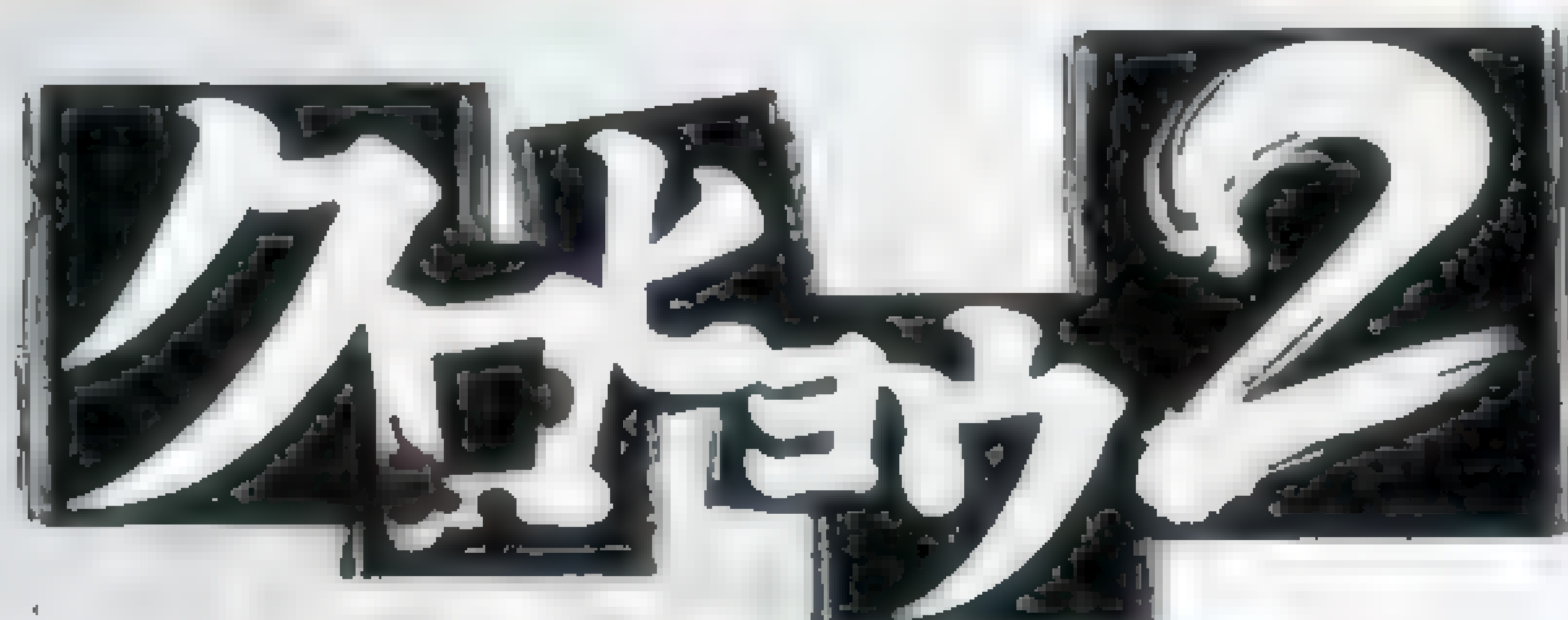


# 主要角色

| 黑豹2 如龙 阿修罗篇 | | |
|---|---|---|
| クロヒョウ2 龙が如く阿修罗编 | | |
| SEGA | A·AVG | 预定2012年春 |
| 日版 | 1人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

PSP

相关报道 Vol.167 P94

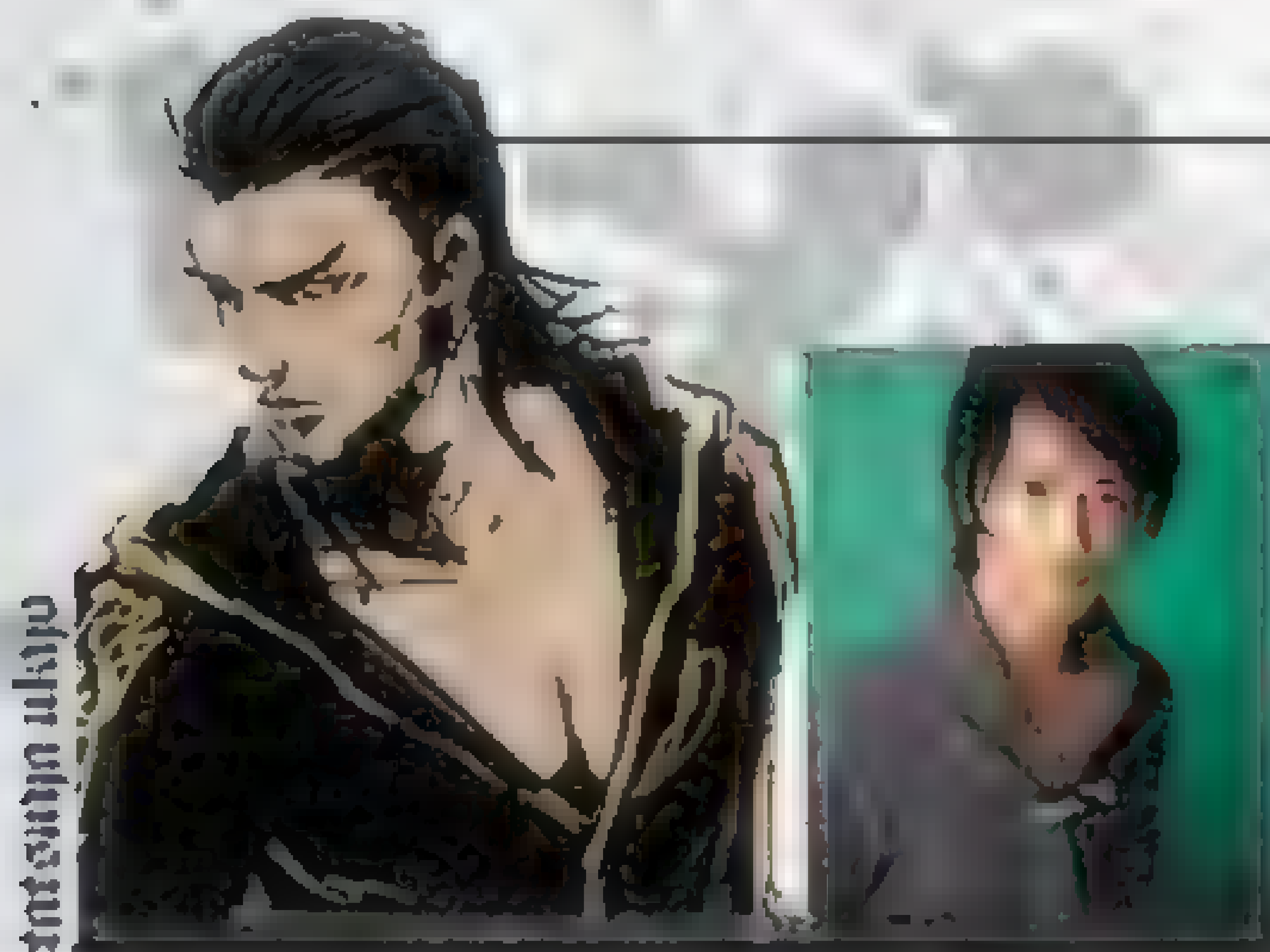






有句话叫“百足之虫死而不僵”，如果剔除其中的贬义成分，安到现今的PSP头上倒极为适合　厂商们明白PSP在日本的影响力，次世代掌机初期对机能的不熟练把握也必然会导致开发成本的上升，于是PSP成为他们收益与投入比较大的理想平台　原以为《最终幻想 零式》已经可以按上“PSP最后的大作”头衔，但《黑豹2》出现了，还有云山雾罩、极有可能更换平台的《第2次机战Z 再世篇》，所以今后也无必要自作聪明地预言了　这次带给大家的是新公布的几名重要角色和出演声优　和系列作品一样，这些声优要么是在动漫声优界红透的名人，要么更是日本演艺界的大牌，常看日剧的玩家对他们应该不会陌生

## 美国归来的神室狂龙
## 右京龙也





**声优：斋藤工**

本次龙也的声优有所更换，斋藤工出演过TV版电视剧《黑豹 如龙新章》的右京龙也，获得了观众和制作人的认可。他在外形上无疑比前作的声优高良健吾更接近龙也，曾经的演出经历也能令他更加轻松地投入配音工作。

## 大阪最强格斗集团“阿修罗”的领袖
## 秋田靖人

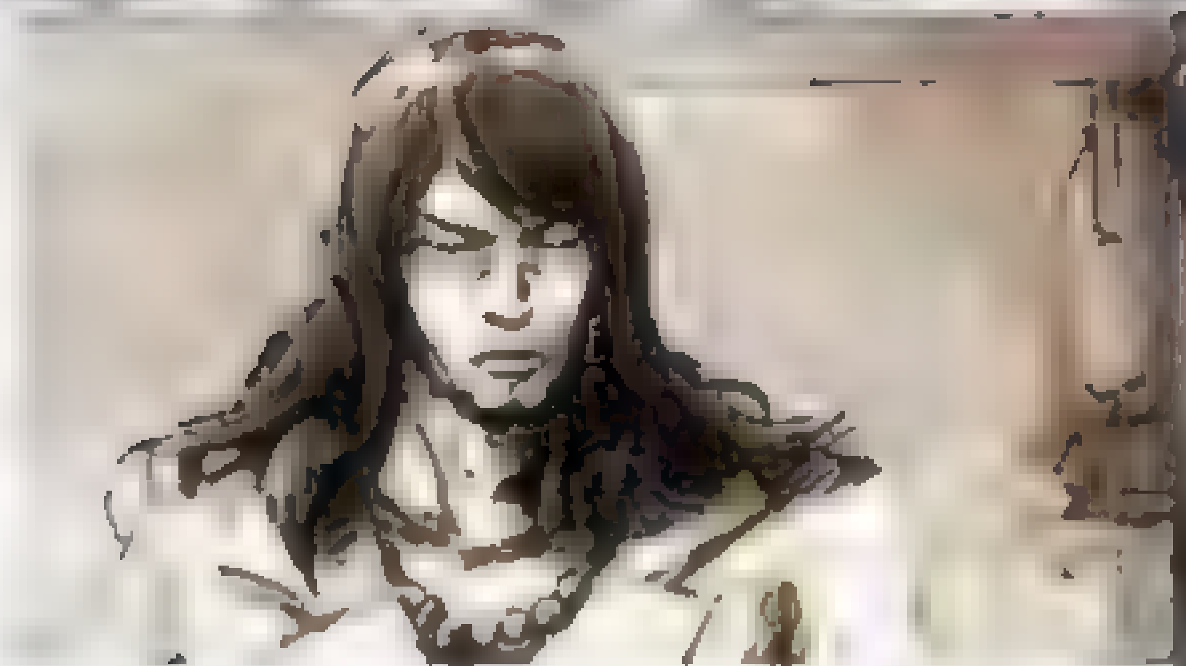




**声优：高知东生**

1964年出生的演员，是能够胜任各类角色的实力派。在电影《新・残酷战争/谋杀》中出演，被评价为不服输的演员。

# 演绎声优明朗化



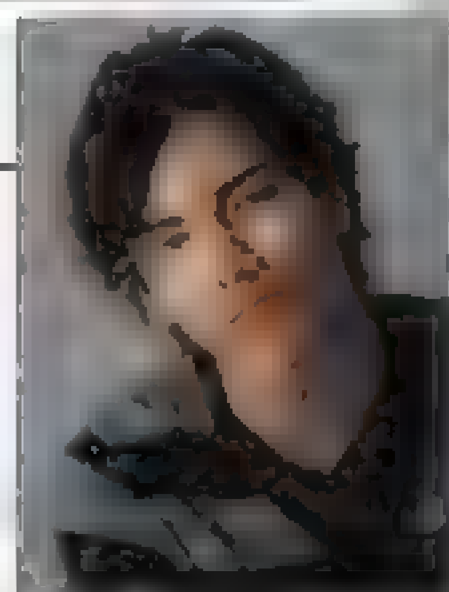


## 知晓命运的谜之整体师

# 野崎亮

**声优：要润**

阿修罗集团的整体师助手，双目因重伤而失明，精于整体术，在关西的黑社会中名声显赫。出于某种神奇的原因，野崎自从双目失明后就能观察他人命运，成为有名的占卜师和预言家，不少政治家都借助他的占卜来作出自己的重大决定。



1981年出生的演员，2001年凭借《假面骑士Agito》出道，多饰演精明强干的角色。

## 内心炽热的九鬼组年轻BOSS





# 九鬼隆昌

**声优：浪川大辅**

东城会九鬼组现任组长，是前作中九鬼隆太郎的儿子。父亲去世后，他接手了当时混乱不堪的九鬼组，重整“龙之狂热”。极好女色的他虽然总是左拥右抱，但头脑精明，绝非无谋的浪荡子。由于很关心斗技场中的年轻人，因此很受“龙之狂热”中的选手爱戴。右京龙也同样认为他是个城府极深的人，不过还是给予了十二分的信任，与其一同行动。

## 企图控制神室町的政治家

# 鹤见正

**声优：大杉涟**



现东京市市长，原为警视厅组织犯罪对策部部长。为了让神室町安全稳定，从警方官僚转向政治家。当选为东京市长后，他运用自己曾经的警察经验，制订了神室町净化条例，坚决取缔违法的红灯区和暴力团伙。



1951年出生的演员，在北野武导演的电影中出道并成名，在日剧中经常出演身居高位的角色。



# RAGNAROK

文 酷洛洛 美编 Juxi

| 仙境传说 光与暗的皇女 | | |
|---|---|---|
| ラグナロク～光と暗の皇女～ | | |
| GungHo | S・RPG | 预定2011年10月27日 |
| 日版 | 1人 | 5985日元 |
| 无对应周边 | | |

PSP

相关报道 Vol.159 P88/Vol.163 P52





在《仙境传说 光与暗的皇女》中，玩家将扮演新晋冒险者里德，投身格兰兹利塔半岛的战乱之中。在本辑前线中，笔者会为大家介绍与主线剧情基调各异的分支剧情与有关角色。此外还有挑战场景“蜃气楼之塔”的新情报，现在就来看一看吧。





## 分支故事同时收录！

▶随着完成分支故事，还会出现成为同伴的角色。

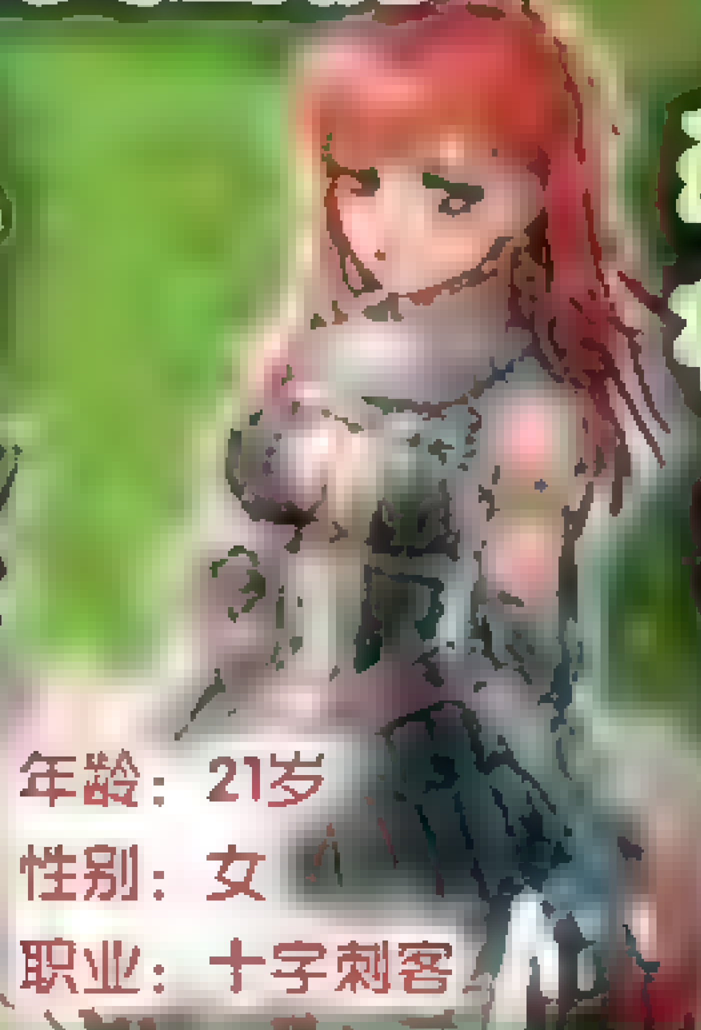
## 逼近故事真相的分支剧情

本作不仅有厚重的主线剧情部分，突出众主角个性的配角们亦将有他们各自的故事情节。这里先来给大家介绍分支剧情中出现的配角们。



### 波尔 ポール

年龄：23岁
性别：男
职业：神射手



### 琪榭 キセ

年龄：21岁
性别：女
职业：十字刺客

琪亚拉的姐姐，性格温文尔雅，心里总把妹妹的事情放在第一位。



### 琪亚拉 キアラ

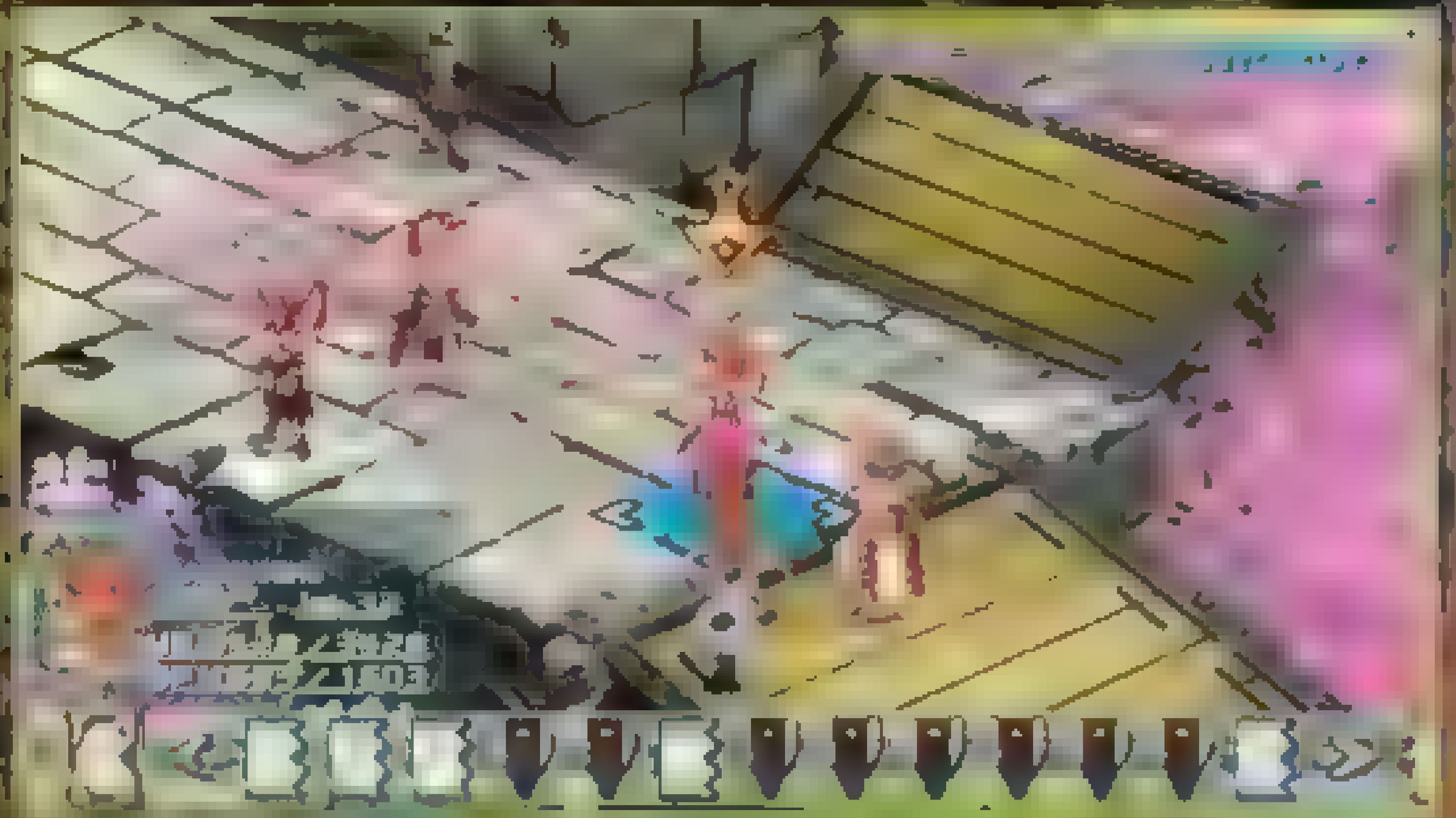
年龄：19岁
性别：女
职业:十字刺客

看起来对人容易激动，不喜欢依赖他人，真心希望自己的姐姐琪榭可以得到幸福。

# 前往制霸蜃气楼之塔吧！

## 何谓“蜃气楼之塔”

随着故事进展，完成11话之后就可以挑战这座神秘高塔，在这里有着各种强劲的敌人。蜃气楼之塔总共24层，玩家可以自由前往挑战，且不限时间和挑战次数，不会对剧情产生影响。非常适合练级、打宝以及挑战难度哦。



▲随着挑战层数的提高，敌人的等级与种类都会出现变化。



▶到达一定层数后，会有强劲的BOSS角色等着玩家。







◀▲同一座塔内，地图场景也会出现春夏秋冬的变化

### 冰之女王 氷の女王

年龄：？？
性别：女
职业：？？？？

琪榭与琪亚拉所属暗杀集团的头目，沉着冷静，内心如寒冰一般冷酷，其本名不得而知。

### 卡卡 カカ

年龄：45岁
性别：男

天才料理人！自称……情绪容易激动，是个热血的男子汉。

### 格兰托斯 グラトス

年龄：44岁
性别：男
职业：骑士领主

原本是一名雇佣兵，现在以讨伐魔物和击退盗贼作为生计。

### 玛雅 マヤ

年龄：10岁
性别：女

格兰托斯的独生女，由于战争自幼便失去母亲，对战争等斗争之事极为厌恶。



# 丰富角色形象的全新篇章！

文 苍穹
美编 sienna

PSP上的人气作品《战场的女武神3》如今也将“加料”后推出新版本，标题LOGO中的“E2”就是“EXTRA EDITION”的缩写，这款《附加版》究竟追加了哪些内容呢？下面就为各位玩家一一揭晓。

**战场的女武神3 付加版**
战场のヴァルキュリア3 EXTRA EDITION

| SEGA | S·RPG | 预定2011年11月23日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1人 | 3990日元 |
| 对应周边未定 | | |

PSP



主人公 库尔特·亚文

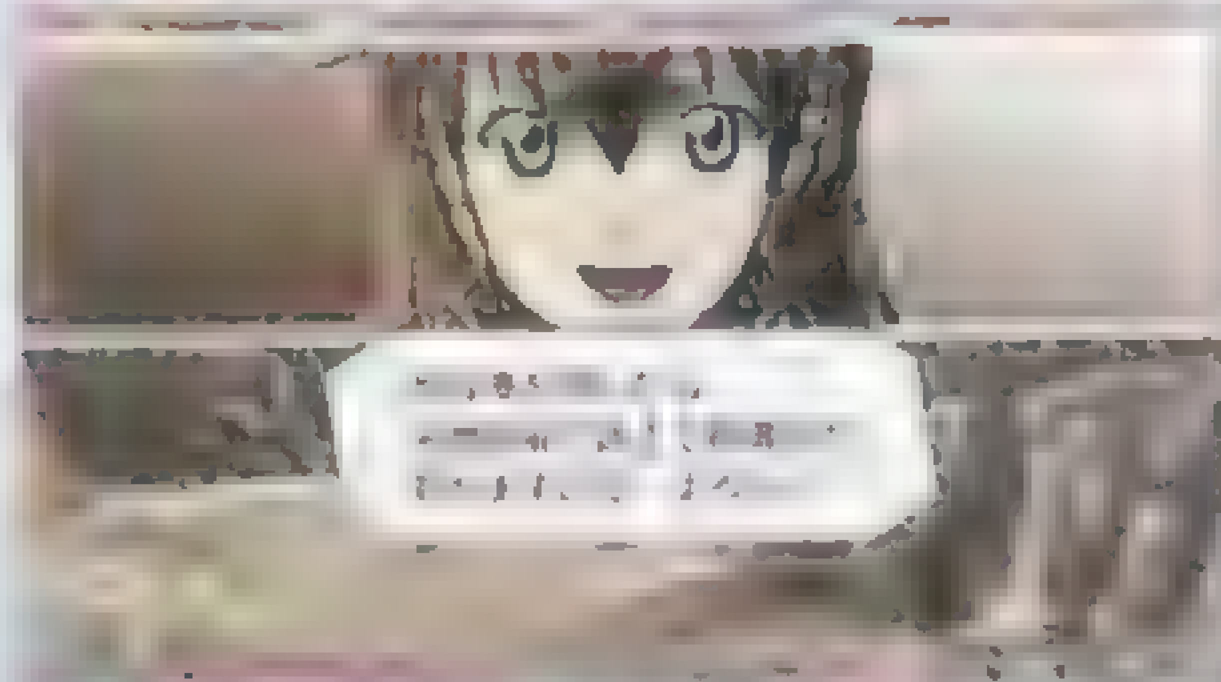
## 《战场的女武神3》是——？



“《战场的女武神》系列”是由“《樱大战》系列”的制作小组全力打造的又一品牌，游戏通过新颖的系统——BLiTZ，为玩家呈现出高战略性和激感十足的战斗。3代的剧情时间轴与初代平行，讲述了编号为422的无名部队不为人知的故事。

## 新篇章 卡丽萨的格言

卡丽萨·扎森



为部队提供武器、装备的卡丽萨的格言之一是“顾客不是上帝，金钱才是”，后来她作为战车驾驶员与无名部队的成员们并肩作战。本篇将讲述其谜一般的过去。



▲►在本篇中，朱里奥、玛尔基特等同伴也会登场。

## 新篇章 空

古斯鲁格为了贯彻自己的信念而离开了无名部队，站到了克鲁特的对立面。在他的葬礼上，一位自称是古斯鲁格姐姐的女性带来了一封书信……

古斯鲁格

▼书信将展现古斯鲁格不为人知的一面。

伊姆卡

## 新篇章 家

作为3代女主角之一的伊姆卡，在战争过后与主角克鲁特间的关系会有何进展呢？本篇发生在3代的结局过后，将为玩家们展现伊姆卡向普通女孩子转变的过程。

▲为了复仇而生的伊姆卡在战后会发生怎样的变化？

# 大人气的下载内容也一并收录！

## 力之秘密

2月10日开始提供下载的特别篇，围绕女主角之一的莉艾拉展开。拥有强大力量的她究竟是伴随着死亡的死神，还是带来希望的女武神？在通过本关后还会追加新任务“学校传来的求救信号”。

◀莉艾拉能否用自己的力量守护同伴？

## No.1睡不着

2月24日开始提供下载的特别篇，在雪山行军的无名部队遭遇到了前所未有的困境，物资不足的同时还受到严寒的侵袭。面对因太冷而无法入睡的伊姆卡，克鲁特想出了一个办法……本篇过关后会追加新任务“黑色电击作战”。

▶在本篇中有机会看到伊姆卡可爱的一面。

## 克鲁特·亚文的初阵

本篇是通过3代预约特典——《高卢机密档案422》中附赠的代码才能获得的，讲述了克鲁特成为正规军后参加的首场战役，可以称之为“第0章”。虽然本关的难度不高，但重在其收藏价值。

◀由于剧情的原因，本关中的同伴都是大众脸。

## 被压制的港口

与小说版第3话联动的任务，原本只有SEGA手机网站的会员才能通过代码得到，如今也将收录在《附加版》中。本关敌方的炮击范围极大，炮弹会如同雨点般倾泻到无名部队的成员身上，难度极大。

▶地图上大部分的地区都被敌方的炮火所覆盖。

# FRONTIER GATE

フロンティア ゲート

文 白菜　美编 Juxi

**在本辑的"前线狙击"中，这款大受期待的游戏终于公布了最后3名搭档角色。如此一来所有的搭档都已经介绍过了。玩过试玩版的玩家应该已经体验到了游戏的初期风貌，就让我们一起静待游戏发售吧。**

| 边境之门 | | |
|---|---|---|
| フロンティア ゲート | | |
| Konami | RPG | 预定2011年内 |
| 日版 | 1～3人 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

PSP

相关报道 Vol.158 P18/Vol.162 P40/Vol.163 P56/Vol.167 P102

## 搭档角色全部公开！

至止，15名搭档角色就全部介绍完毕了。最后公开的3名女性角色同样是各有特点，其中一名似乎是专职回复的。在重视连携战斗的这款游戏中，专职回复的角色能有怎样的发挥，将是值得注目的一点。

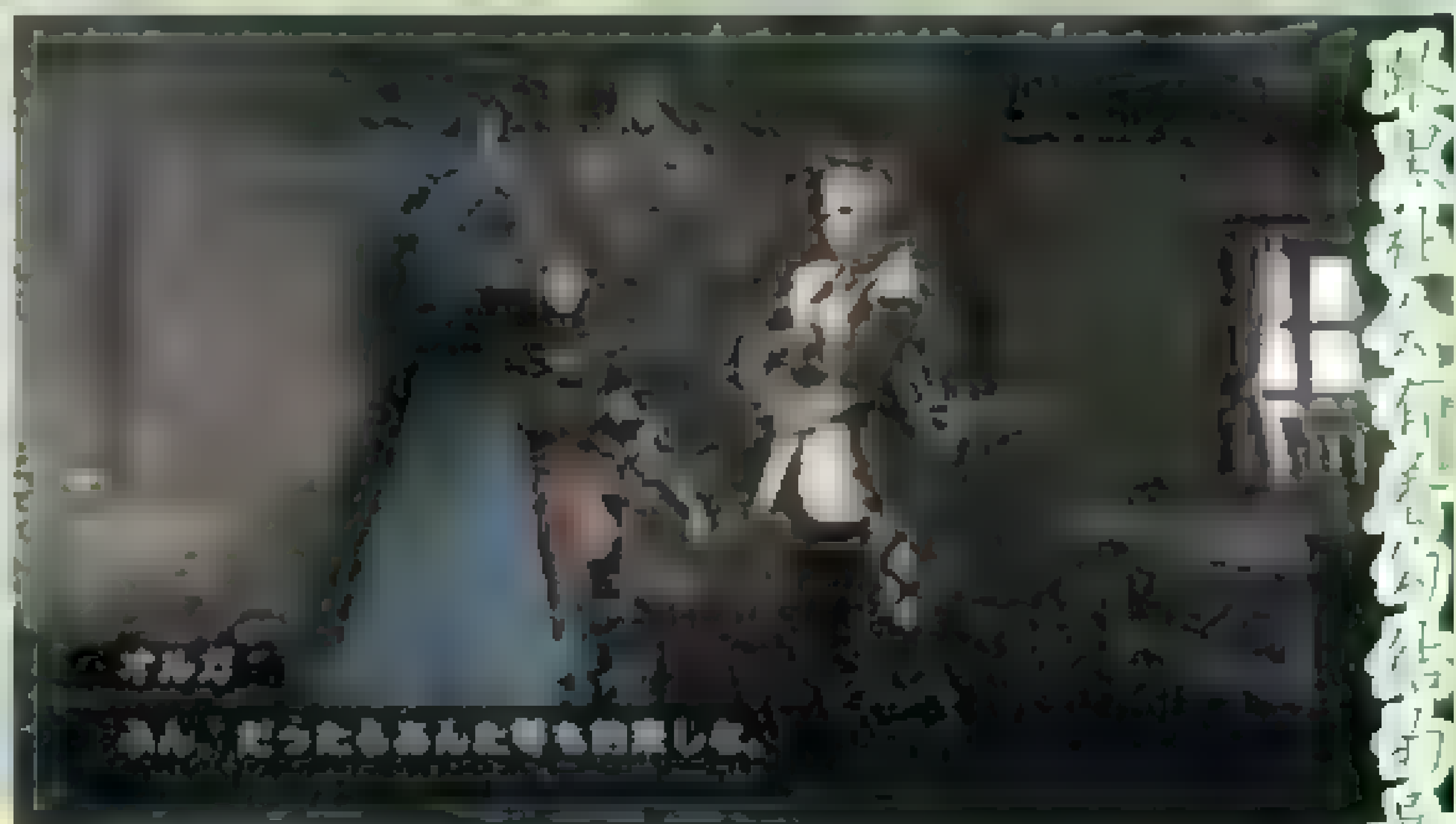
『……虽然是我邀请你的，但以后最好还是别过来了』

声优：**皆川纯子**　出身地：因迪格王国

**装备可能武器：** 手弩/短剑系/重打击系

[illegible]……

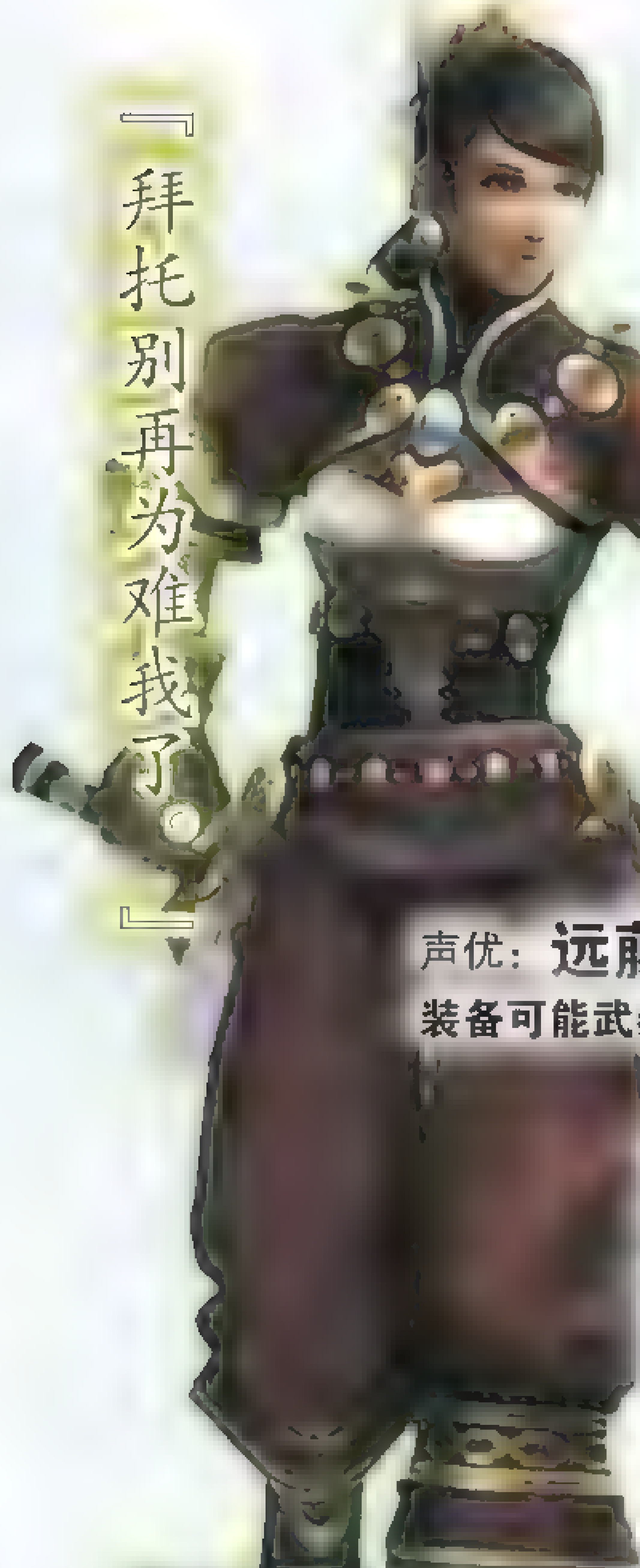








▲▶一眼看上去举动有些粗野，但这正是她为了在黑社会生存下去所必要的姿态。她的这份强大，使她在战斗中非常值得信赖。



『拜托别再为难我了。』



## 艾

声优：**远藤绫** 出身地：不明

**装备可能武器：** 短剑/刀系/轻打击系

[illegible]



▲不知什么时候睡到了玩家的床上？艾莎果然很天然，令人时不时心动一下。不过在战斗中则是非常可靠的。




▲▼散发出古典的女性气质，在战斗中却能轻易使用多种武器。她的治愈力量一定能对冒险起到帮助。






## 梅尔菲

声优：**大原沙耶香** 出身地：边境

**装备可能武器：** 斗拳/手弩・铳系/重打击系

[illegible]

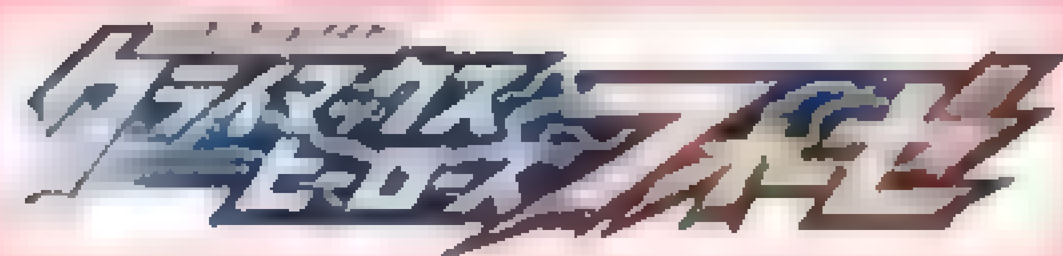


『我想为边境的住民们带来安全的生活。』

收集更为细致的游戏信息

# 新作
# 群盘

## “假面骑士Forze”参战《巅峰英雄》!

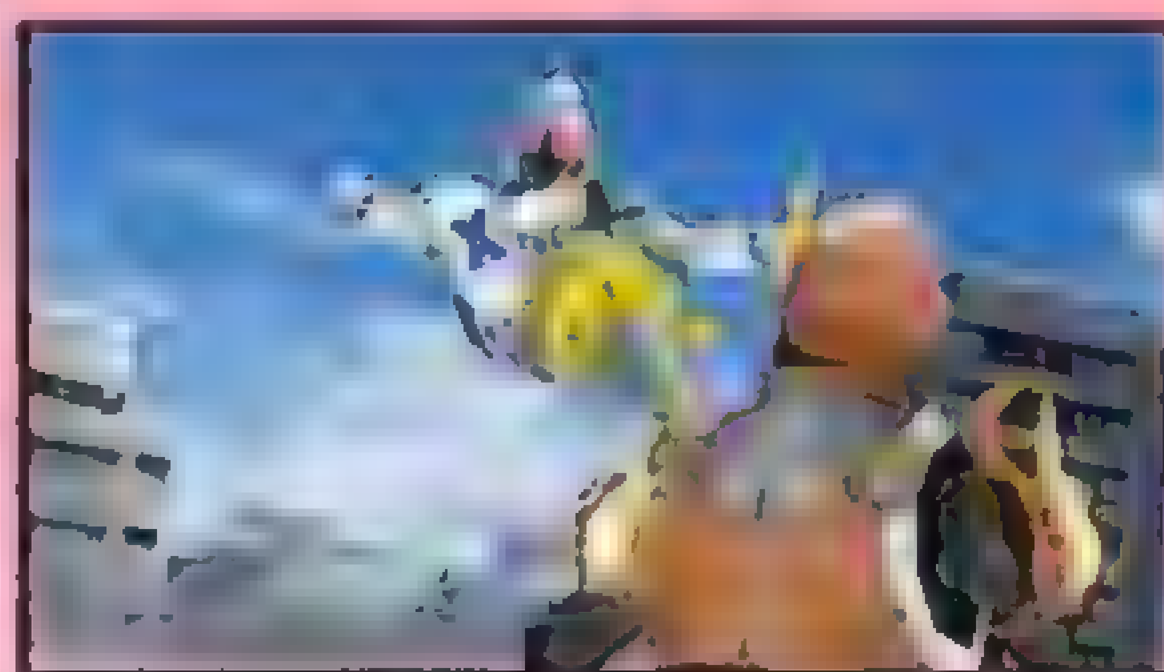


**PSP 假面骑士 巅峰英雄 Forze**

仮面ライダー クライマックスヒーローズ フォーゼ

◆NBGI◆ACT◆预定2011年冬◆日版

特摄片“《假面骑士》系列”最新作《假面骑士Forze》已于今年9月份正式开播，而与之相关的游戏新作自然是接踵而来。在即将于2011年冬季推出在PSP和Wii平台的《假面骑士 巅峰英雄 Forze》中，不仅有最新作的Forze以及此前平成时代的假面骑士，还有昭和时代的假面骑士参战，如1号&2号、V3、亚马逊、BLACK、影月、RX等。昭和时代与平成时代的英雄们将于本作中进行梦幻般的超时代对决。另外本作还加入了全新的“2V2”双人对战模式，在该模式中，玩家需选择两名骑士作结成一组进行挑战，通过骑士之间的互换搭配可以使出各种协力攻击，而根据特定的组合还能使出强力的双人必杀技。





**假面骑士Foeze**

希望与全校学生成为朋友的高中生“如月弦太朗”，在某天突然遭遇名为“索迪亚兹”的怪人袭击，此时弦太朗从与同班同学“歌星贤吾”的手上获得了奇怪的腰带，借助腰带的力量，弦太朗变身为“假面骑士Forze”，从此便能与怪人展开战斗。Forze的身体对应4个部位，各自能发挥力量，化为Forze的机械装备进行战斗，其中还隐藏着神秘的力量。（文：酷洛洛）

▲以踢见长的1号，与以拳见长的2号，组成队伍会否重现经典的双人“骑士踢”呢?



▼酷洛洛最喜欢的骑士其实是Black RX！它也是首位可以变身为多个形态的假面骑士。



▲平成年代的骑士，如“甲斗”、“000”等自然也是少不了。

# 你的朋友少吗？







## PSP 我的朋友很少 携带版

僕は友達が少ない ぽーたぶる

◆NBGI◆AVG◆预定2012年1月26日◆日版

刚刚播出的10月新番动画《我的朋友很少》就已经有了游戏化的消息，故事讲述了混血儿男主角羽濑川小鹰和三日月夜空这两个无法融入班级的人成立了"邻人部"之后，和各种无法正常融入班级的成员发生的一系列啼笑皆非的校园闹剧。游戏的类型自然是文字AVG，不过本作搭载了全新的"Live2D"系统，在对话时，和背景独立出来的3D角色可以做出各种动作，让游戏玩起来更有看动画的感觉，不知道剧情CG里角色能不能动呢……

游戏分为通常版和数量限定生产版发售，通常版名为"邻人部礼包"，包括特制盒子一个，游戏UMD一张以及游戏的视觉档案，售价6800日元，而数量限定生产版名为"美少女×残念×游戏=超残念BOX"，除了包括通常版的所有东西外，还追加了另一张游戏UMD（原作中出现过的某个游戏），收录特别内容的DVD一枚，特制清洁刮片3枚，自制主题下载码卡片一张。

（文：阿鲁）



▲游戏的女主角是中性黑长直。



▲金发妹子是在玩PS3么？

# 喧闹的校园恋爱即将展开！



## PSP 便利店之猫 记忆犹新

こんねこ Keep a memory green

◆Cyberfront◆AVG◆预定2011年12月8日◆日版

本作原本是于2005年10月发售的PS2版恋爱AVG，现在即将登陆PSP平台。主人公片濑宥羽是一名擅长家务的普通大学生，小时候双亲逝世，之后被表姐川原瑞叶所收养，与川原访花一同被养大。故事从住院两年刚刚出院的访花出现在面前开始展开，热闹的生活就此到来。



▲对话框的风格也十分可爱，非常切合游戏的氛围。

患上突然失忆症的少女、来自美国的自称青梅竹马少女、挥舞着锤子到处大闹的放送部少女、镇定的初中同学班长、性感的表姐女教师……本作中有着各种各样个性丰富的角色，相信能满足玩家的需要。游戏的剧本非常充足，画面也根据PSP移植而进行了16：9的比例调整，玩家可以再次享受这款充满喧闹与萌元素的恋爱游戏。

（文：白菜）



◀女主人公之一，患有记忆丧失症的少女川原访花。为了能够随时回忆起之前发生的事，而随身带着"访花笔记"。

# 使用战队之钥，变身历代超级战队！

## NDS 海盗战队豪快者 齐集变身！35战队！

◆NBGI◆ACT◆预定2011年11月17日◆日版



《海盗战队豪快者》是日本“《超级战队》系列”特摄片的第35部作品，于2011年2月首播。在游戏中，玩家扮演的海盗战队为寻找“宇宙最大的宝藏”而来到某个星球，原来过去的34个超级战队、其用来变身的“战队之钥”都散落在星球的各处。为了找回战队之钥，战队们需要一边与怪人展开战斗，一边前往遗迹、密林、洞窟、山岳地带等场景进行冒险。



▲当然少不了与怪人的战斗部分。

本作中寻宝过程以各种小游戏来进行，种类多达20多种，如破坏道具、躲避陷阱、打开保险箱等，其中不少都需要运用NDS的触摸屏去进行。豪快者们利用收集得到的战队之钥，可以变成为历代的战队角色，运用其他战队的能力展开战斗。每完成一个寻宝游戏后，都会开启相应的藏宝地图碎片，集合这些碎片可以完成新的藏宝地图，从而转战区域。（文：酷洛洛）



▲各种寻宝小游戏让游戏元素非常丰富。





转动钥匙、华丽变身！

# “《安洁莉可》系列”最新作登场！

## PSP 安洁莉可 魔恋之六骑士

アンジェリーク 魔恋の六騎士

◆Otomate◆AVG◆预定2011年11月17日◆日版



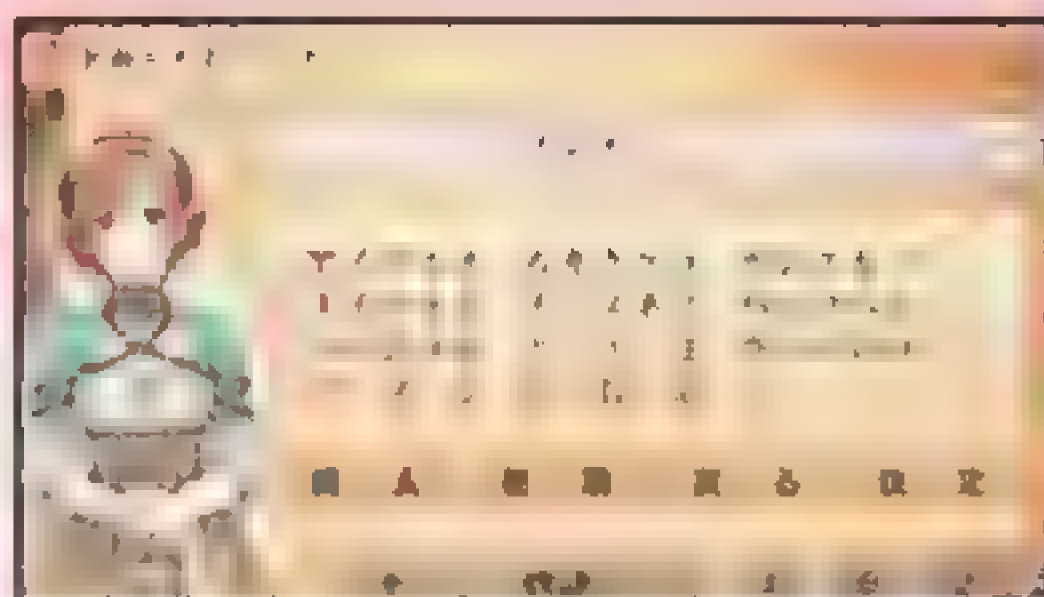
原光荣公司旗下的“《安洁莉可》系列”可谓女性向游戏的开山鼻祖，被称为第一款面向女性市场的AVG作品，如今Koei Tecmo将联合女性向游戏新秀Otomate共同为我们带来全新的《安洁莉可》。本作主要描述主人公因幼时双亲下落不明而寄人篱下，某天她被卷入谜之绑架事件后平安无事回家，但是关于绑架的记忆却消失了，后来为了寻找同样被绑架弟弟而踏上旅程，认识了驻扎在要塞中的雇佣兵团，并一点点了解到自己的身世之谜。

游戏以小说《天空镇魂歌骑士团》为蓝本，添加全新的原创人物和情节，系统方面有方便玩家查看分支以及选项的树形图。游戏中的选项会随着故事的进行而增减，也就是说想要达成某些结局玩一轮是不够的，好感度的升降也会有特殊提示。游戏声优秉承Otomate的一贯华丽的风格，拥有包括森川智之、森久保祥太郎、小野大辅、钉宫理惠等众多优秀的男女声优。期待本作能够为我们带来不一样的惊喜。

（文：半夏）



▲优雅的骑士们究竟是敌是友？



▲身分成谜的女主角。




# 所有的主机在这里结集

## ——浅谈模拟器的历史与未来

“所有的游戏在这里结集”是Sony为PlayStation品牌喊出的口号，也确实成为了该主机辉煌时代的见证。不过在人类无穷的欲望及创造力下诞生的模拟器，则为我们诠释了什么叫“所有的主机在这里结集”。或许有人会说：“这不过是个冒牌货罢了，我家才是‘真·所有的主机在这里结集’呢。”好吧，我承认这种略微让人有些火大的土豪宣言确实没错，不过现在不是讨论真伪的辩论赛，另外集齐所有世代的主机想来也不比《犬夜叉》中收集四魂之玉容易多少……

让我们回到正题，这篇专题企划诞生的契机，并非鼓励大家使用模拟器进行游戏，也绝非一篇模拟器达人的进阶教程。笔者认为，民间模拟器现在正处于一个鼎盛时期，它所创造的历史，以及未来的发展，都值得我们一起回顾、探讨及展望。

文 Night 编 胧月 美编 澄香

在开始之前，我想有必要谈谈模拟器给游戏公司或硬件厂商所带来的利益伤害。从本质上看，模拟器和盗版游戏其实同属一个范畴，甚至比盗版游戏更加过分，玩家可是连购买主机的花费都省了。但从实际情况来看，厂商们对模拟器的态度远却远不如对盗版游戏那样严厉。究其原因，模拟器往往只在主机的末期才能够完善，对主机及游戏的贩卖所造成的影响微乎其微，没有哪个玩家会为了免费玩到自己喜欢的游戏而苦苦等待模拟器的成熟。当然，比较特殊的例子是Wii、GBA和NDS，由于Wii只是在NGC的基础上进行了强化，因此程序员在对NGC模拟器做了修改后，便能够支持Wii游戏的运行，这也就造成了主机和模拟器同时并存的奇特场面。不过作为惟一能被模拟的本世代家用机，其模拟器对电脑硬件的要求很高。在Wii的鼎盛时期，主流的电脑配置完全无法流畅

运行核心向大作，特殊的控制器也使得模拟难度大增，游戏体验大打折扣，而那些喜爱《Wii Sport》等游戏的休闲玩家们，更不会涉及模拟器这一领域。再看看GBA和NDS，它们的模拟器成熟很早，对于电脑硬件的要求不高，但却失去了掌机所最为重要的便携性，对于NDS的擦身通信和触控操作这样的功能也难以完美实现，因而所产生的负面影响也极其有。

另一方面，模拟器为经典游戏的传承提供一个最为便利的途径，让圈外玩家能够更为方便地接触到充满魅力家用机游戏世界，从而吸引更多的人进入这一领域，这对家用机游戏的发展反而起到了积极的作用。

是敌是友，孰是孰非，想来也并非那么的绝对。

# 用一台PC制霸全机种

能够实现本世代全机种制霸的人我们称之为土豪，能够拥有所有世代主机的人我们则称之为吉尔伽美什……开个玩笑，街机及家用机经过了这么多世代的变更，将它们全部收入囊中对于我们这样的普通玩家来说确实颇具难度。不过，模拟器的出现很好地解决了这一问题，我们需要的只是一台性能不错的电脑而已。不同主机模拟器发展的历程不尽相同，在那背后又隐藏着什么样辛酸和趣闻，就让我们来做一个回顾和推荐吧。

# 街机篇

街机模拟器种类繁多，其中以MAME和Winkawaks最为出名。MAME能够完美地模拟许多早期的街机游戏，这些游戏在街机厅中早已难觅身影，而通过MAME，我们便能够一睹这些经典游戏的风采。与其说是模拟器，MAME更像是一本记录着游戏发展历程的史书，静静地躺在那里，等待着后人去瞻仰翻阅。

而Winkawaks的大名更是无人不晓，尤其是喜爱“《KOF》系列”的玩家群中。这个






由美国人Mr.K 编写的街机模拟器，不仅首次成功模拟了《KOF2000》，并且破解了当时公认无法破译的新NeoGeo GIGA Power系统的CROM加密，从而名声大噪。WinKawaks能够完美模拟 Capcom的CPS1/2基板游戏以及大部分SNK的NeoGeo游戏。并且支持原基板所不具有的半透明和残像等特效，良好的优化使得模拟器对硬件的要求很低，完善的录像功能和网络对战支持，大大方便了街机爱好者们的切磋和交流。

推荐模拟器：WinKawaks
模拟度：5星
同类模拟器：MAME、NEORAGE、Callus

# 家用机篇

## FC

“红白机”、“小霸王”，FC在我们的童年回忆里有着各种各样、或正统或山寨的称呼，应该也是我国最为普及的一款家用游戏机。VirtuaNES是目前最流行的FC模拟器，各方面都堪称完美，在0.9X系[illegible]，[illegible]了[illegible]，[illegible]的各种[illegible]，[illegible]评测视频提供了便利。



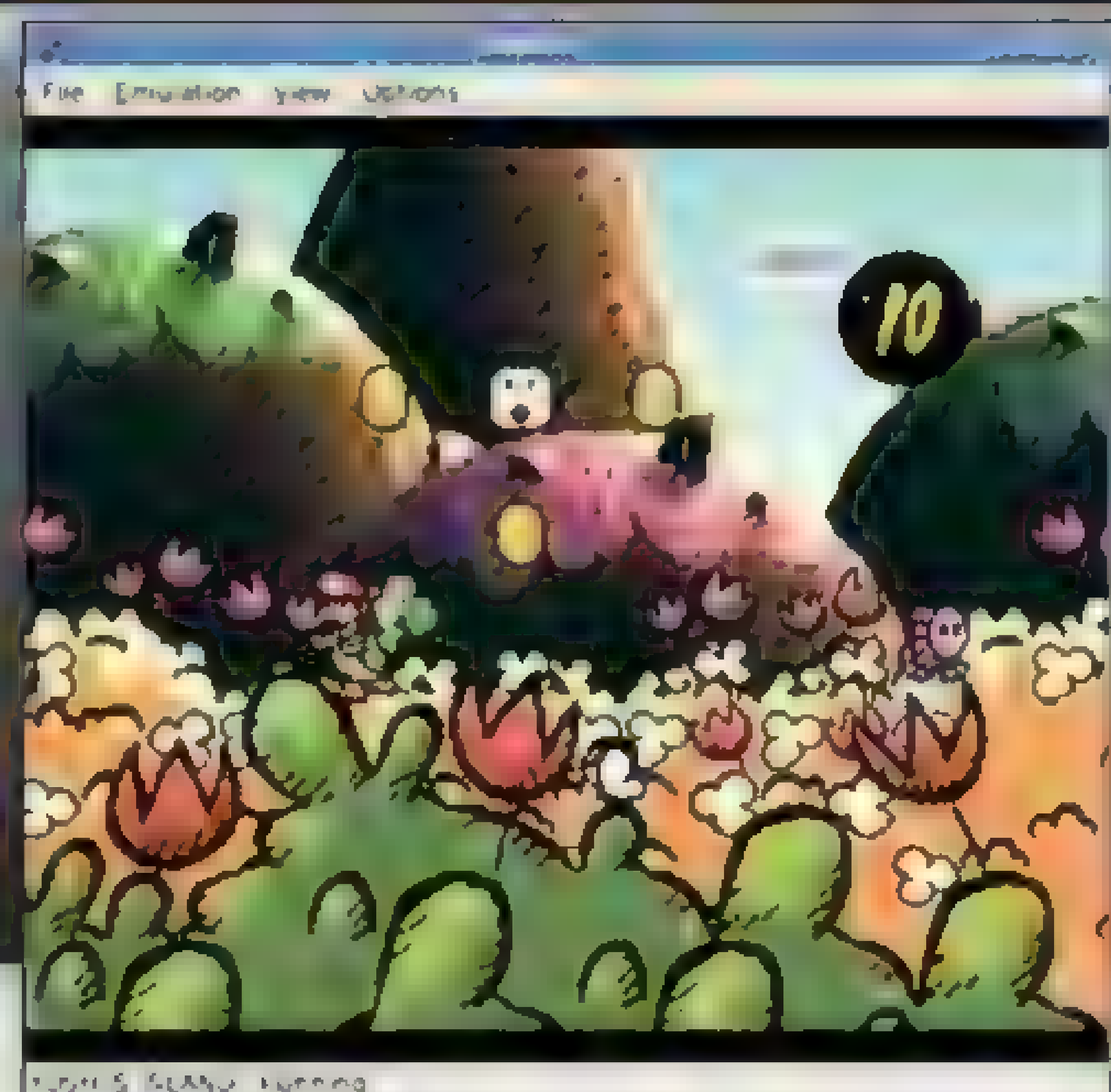




推荐模拟器：VirtuaNES
模拟度：★★★★★
同类模拟器：FCEUX、Nestopia

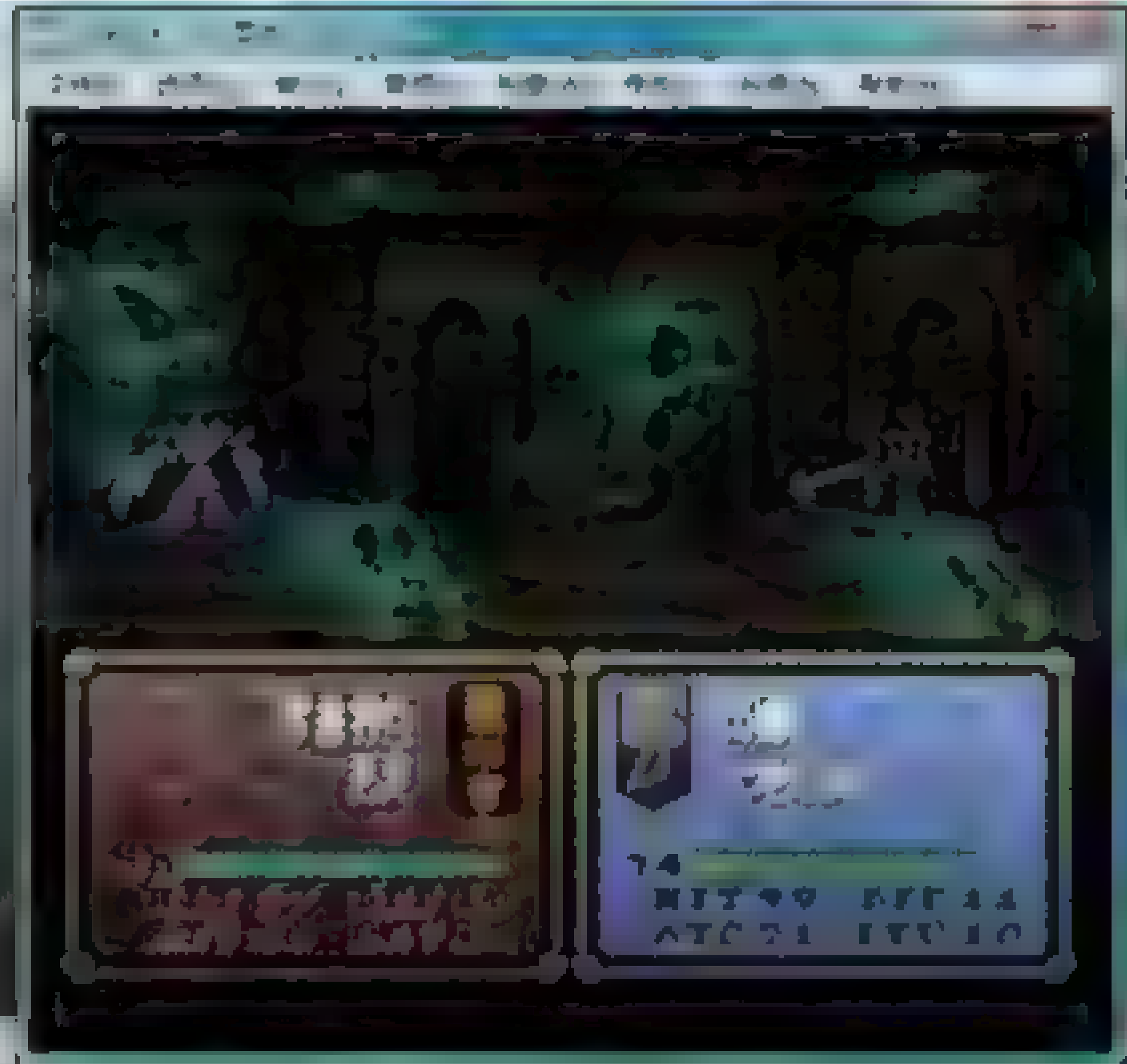
## SFC

Snes9x并非最老牌的SFC模拟器，但它和 ZSNES一样都是非常优秀的SFC模拟器，两个开发团队也曾反目打起了官司，这在模拟器的历史中也确实少见。Snes9x的优势在于，它的界面简洁，操作简单，一经推出便获得了大多数玩家的支持。最重要的是它的兼容性非常完美，一些其他

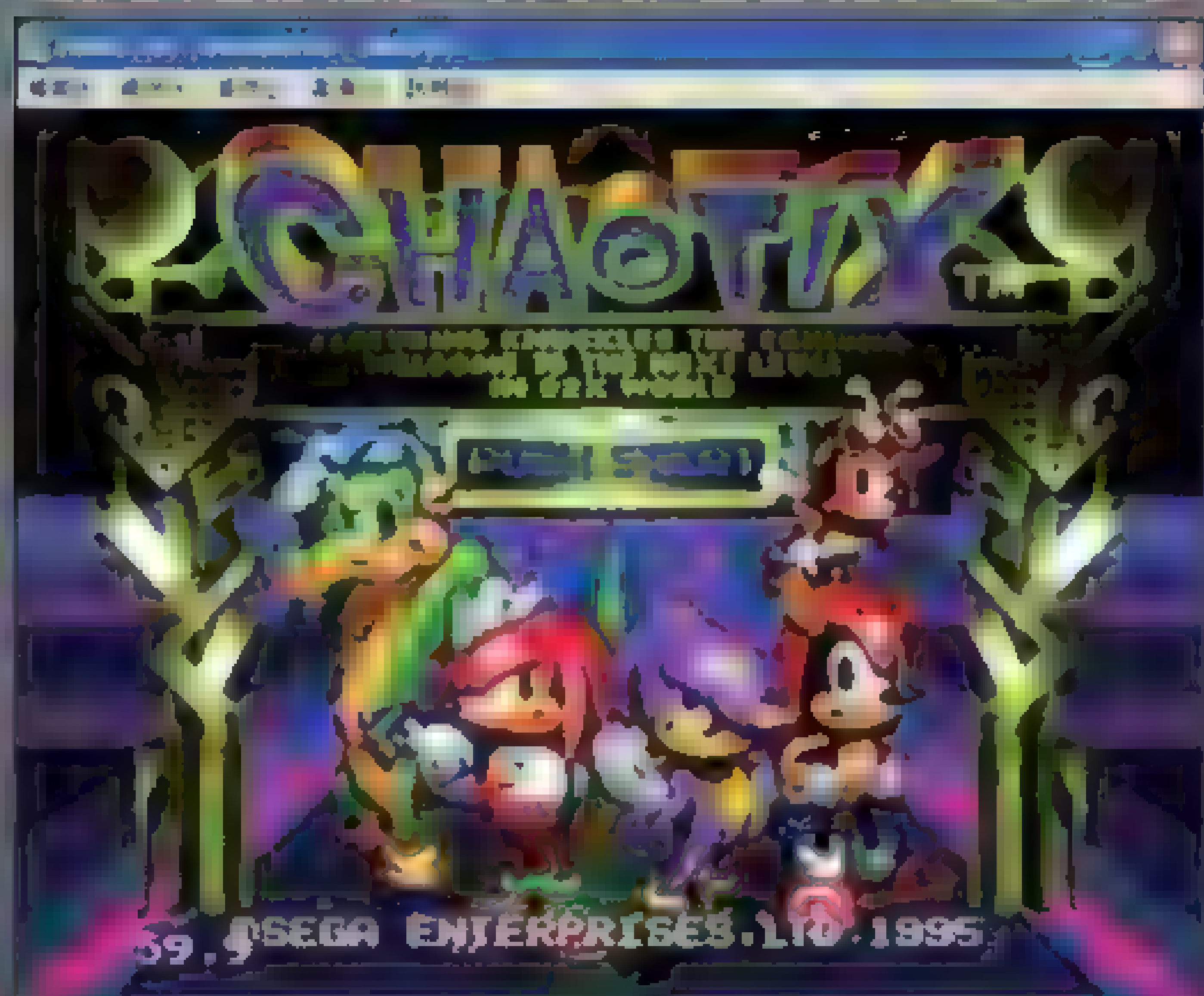


[illegible]想要回味经典的"[illegible]系列"、"《塞尔达》系列"的话，Snes9x是最好的选择。

推荐模拟器Snes9x
模拟度：★★★★★
同类模拟器：ZSNES

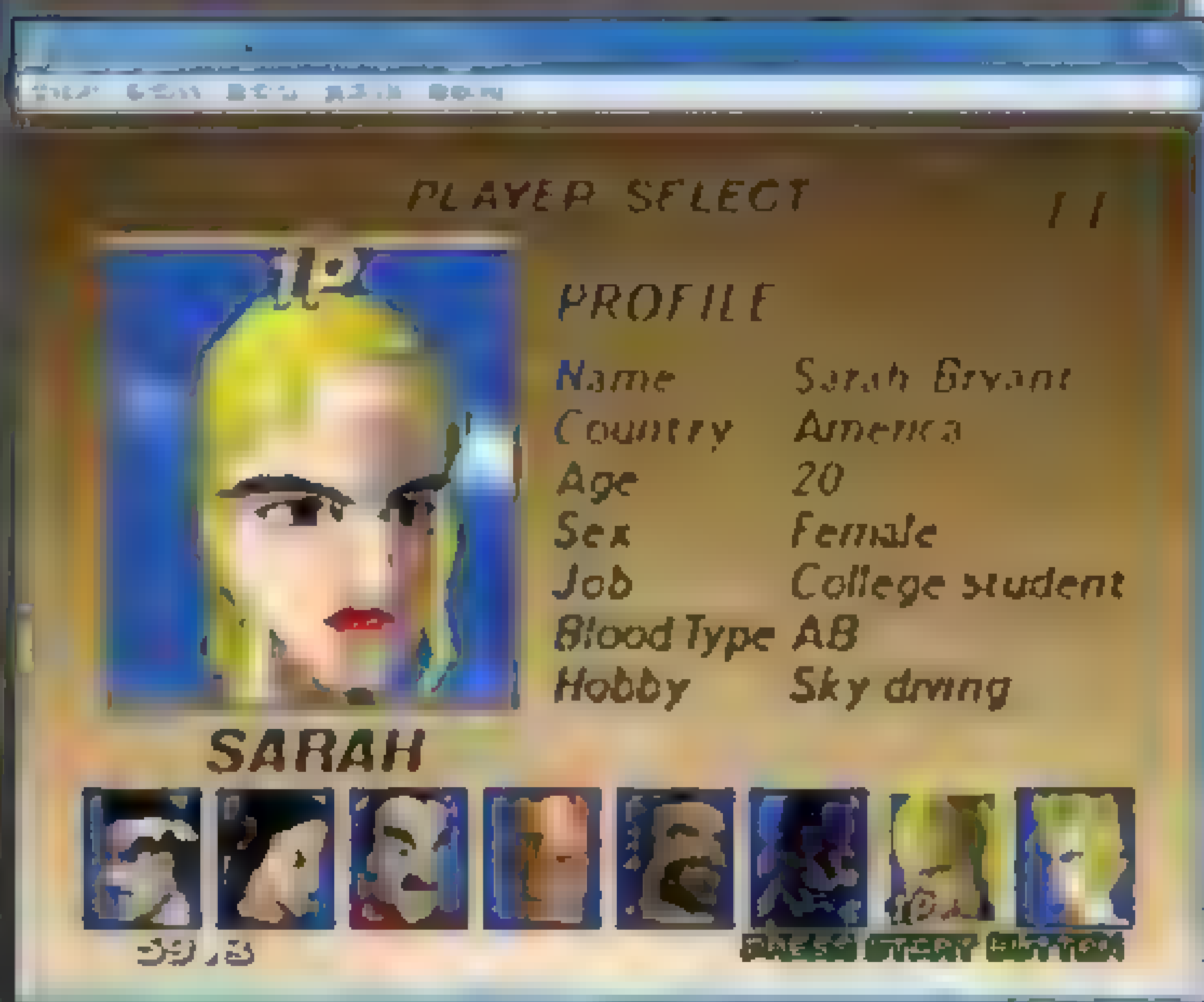


## MD




1989年就发售的Mega Driver，直到1995年才由德国人Markus Gietzen发布了第一款模拟器——Genem，虽然面世之初在游戏的画面和声音还原上有着较大的缺陷，但却已经能够模拟《梦幻之星》这样的看家大作。更有趣的是，此后MD模拟器便开始井喷式的发展，在1996～1999年间先后出现了Genecyst、KGEN、DGEN、GNES等优秀的模拟器，不仅对游戏的模拟趋向于完美，还增加了对4～6键手柄、即时存档、网络对战的支持。而这一切都必须归功于那强大到不可思议的幕后开发阵容，其中不仅有模拟界的编程达人，更有MD主机前开发人员Steve Snake，微软公司某程序高手，以及Yamaha公司的声卡芯片工程师Tatsuyuki Satoh等等，着实令人惊叹不已。

[illegible]——Kega Fushion，它的作者同样是Steve Snake。[illegible]，能够模拟MegaCD、32X扩展器等主机之外，还能够模拟Sega SG-1000 & SC-3000、Master System、Game Gear等世嘉早期的主机游戏，堪称世嘉多用模拟器。而惟一小小的遗憾是Kega Fushion暂不支持屏幕录像功能。




推荐模拟器：Kega Fushion
模拟度：★★★★★
同类模拟器：Gens，DGEN，KGEN

## PS

作为一台改变业界格局的家用机，PS的出现推动了游戏画面从2D向3D转变的进程，CPU-GPU分工协作的构架理念十分超前，历史意义非凡，而其模拟器的出现也就同样显得意义非凡，至少当时看[illegible]诞生的Psyke，连同此后出现的PSEMU、PsEmuPro等模拟器，由于模拟程度有限，并未引起太大的波澜。真正具有里程碑意义的PS模拟器是2003年从Mac机移植到PC上的VGS，它拥有很高的兼容性和流畅度，而且支持记忆卡，如同一台真正的PS主




机。而这样的情况自然让索尼公司大为光火，一纸诉讼将VGS的开发团队告上了法庭，最终双方达成和解协议，VGS停止了开发和更新。

还有一个遭到索尼无情起诉的PS模拟器是David Herpolsheimer和Randy Linden在1999年开发的Bleem!，被告倒的主要原因并非其模拟程度有多高，而是因为一开始就走上了颇具争议的商业化道路，并企图在对手的主机（DC）上推出画面大幅优化的PS模拟器，这些行为无不刺痛着索尼的神经，[illegible]

当然并非所有人都会屈服在索尼的“淫威”之下，此后依然出现了几款非常优秀的PS模拟器，其中有ePSXe，它加入了插件的支持以及VGS所不具备的3D加速功能，更好地调用显卡性能，减轻对CPU的负担，同时还支持震动手柄，不过其令人头皮发麻的设置选项也让不少玩家望而却步。

到了现在，大多数玩家或许更愿意通过PSP对PS游戏进行官方模拟，除了免去繁杂的设置外，PS游戏的画面在掌机屏幕上的表现要比在电脑显示器上更容易被接受。

推荐模拟器：ePSXe
模拟度：★★★★★
同类模拟器：SSSPSX，VGS

## SS

相对于同世代的PS，SS的模拟器成熟要更晚，双CPU的特殊构架不仅给游戏开发带来了难度，同样也给模拟器的发展造成了阻碍。SSF虽然不是最早的SS模拟器，不过比起老牌的GIRIGIRI、YASTUBE等，除了在功能上保持了一致的水准，其优势非常也明显。因为它不仅仍在坚持更新，而且完全模仿了主机的实[illegible]给予玩家最原汁原味的实机模拟体验。不过由于SSF需要电脑的CPU支持SSE2指令才能够顺利运行，在早期让不少玩家颇为苦恼，对它的普及也造成了一定的影响，不过对于现在的配置而言早已不成问题。

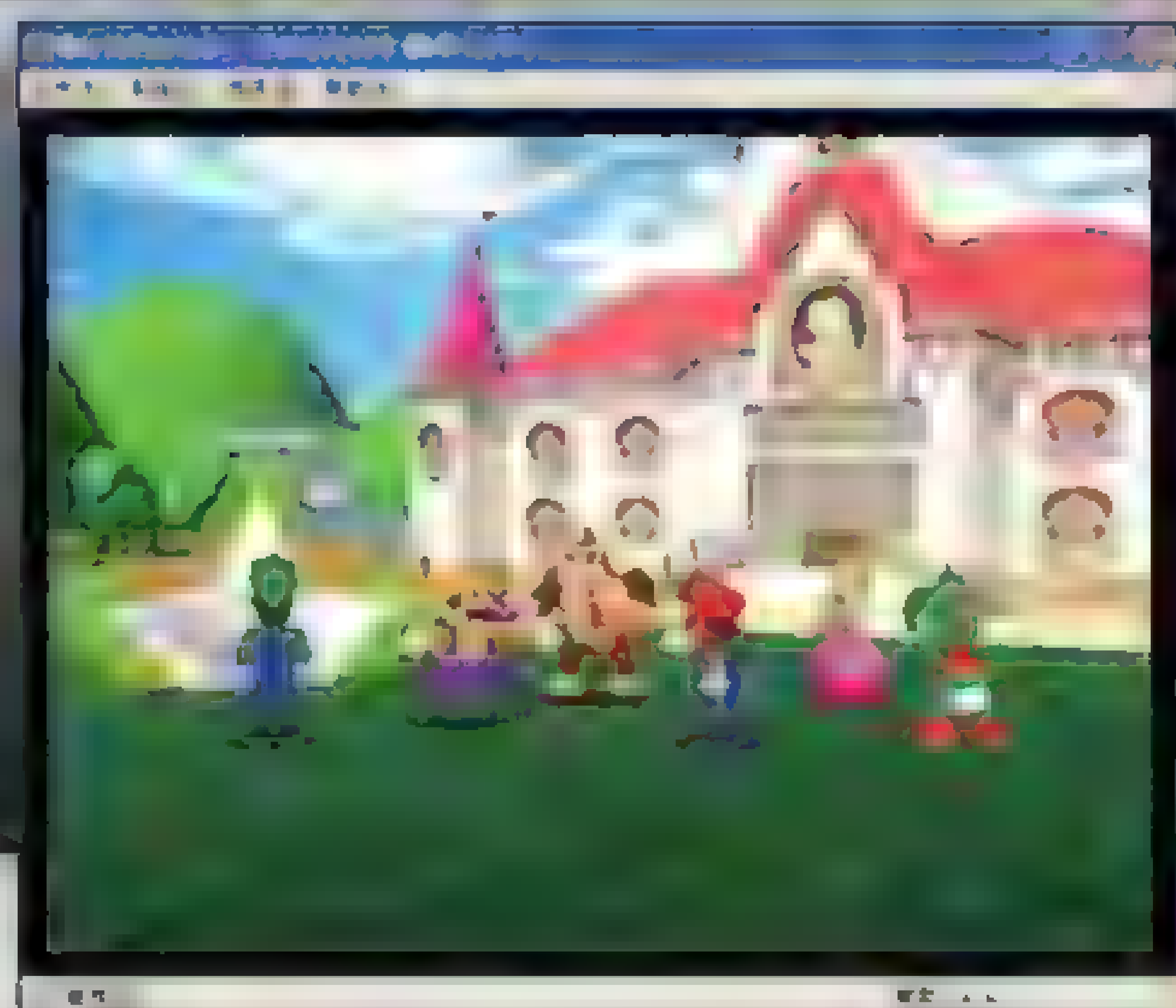




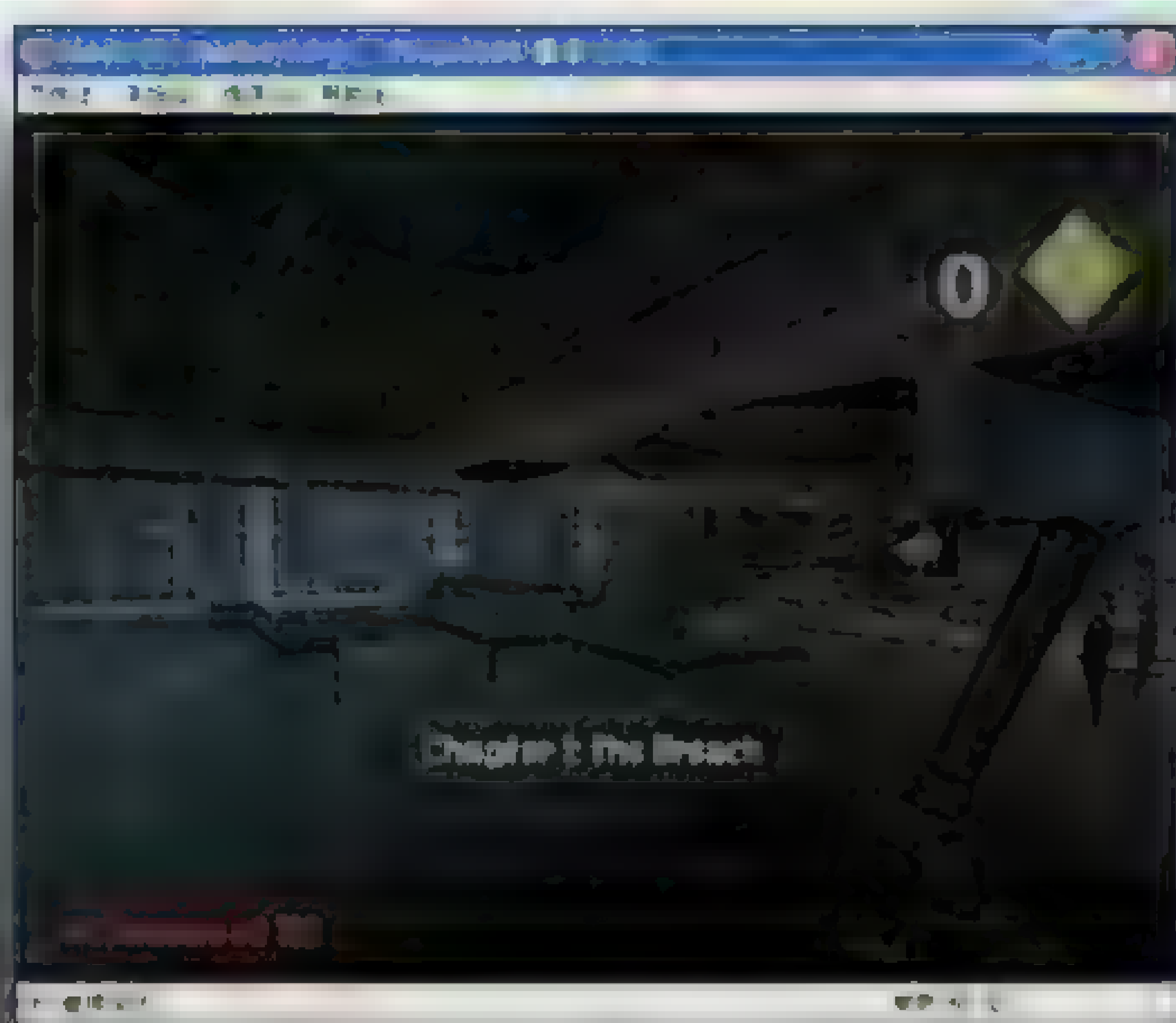
推荐模拟器：SSF
模拟度：★★★★☆
同类模拟器：GIRIGIRI，YASTUBE

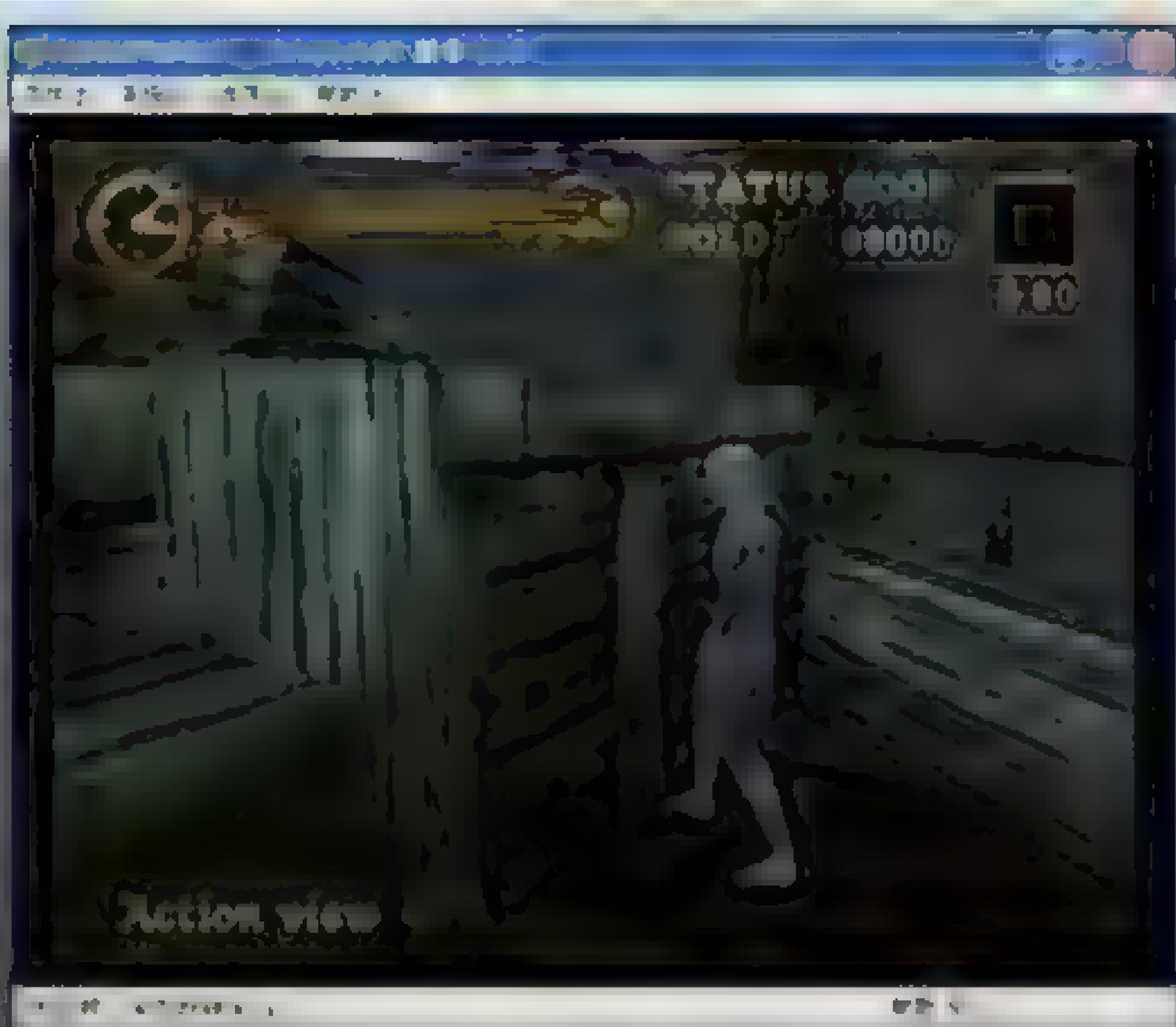
## N64

1999年，Episilon和RealityMan发布了第一款Nintendo 64模拟器UltraHLENintendo 64，当人们都认为它将会是N64游戏未来的模拟方向时，Zilmar 和Jabo却开始着手自己的N64模拟器开发，



所有的主机在这里结集——浅谈模拟器的历史与未来





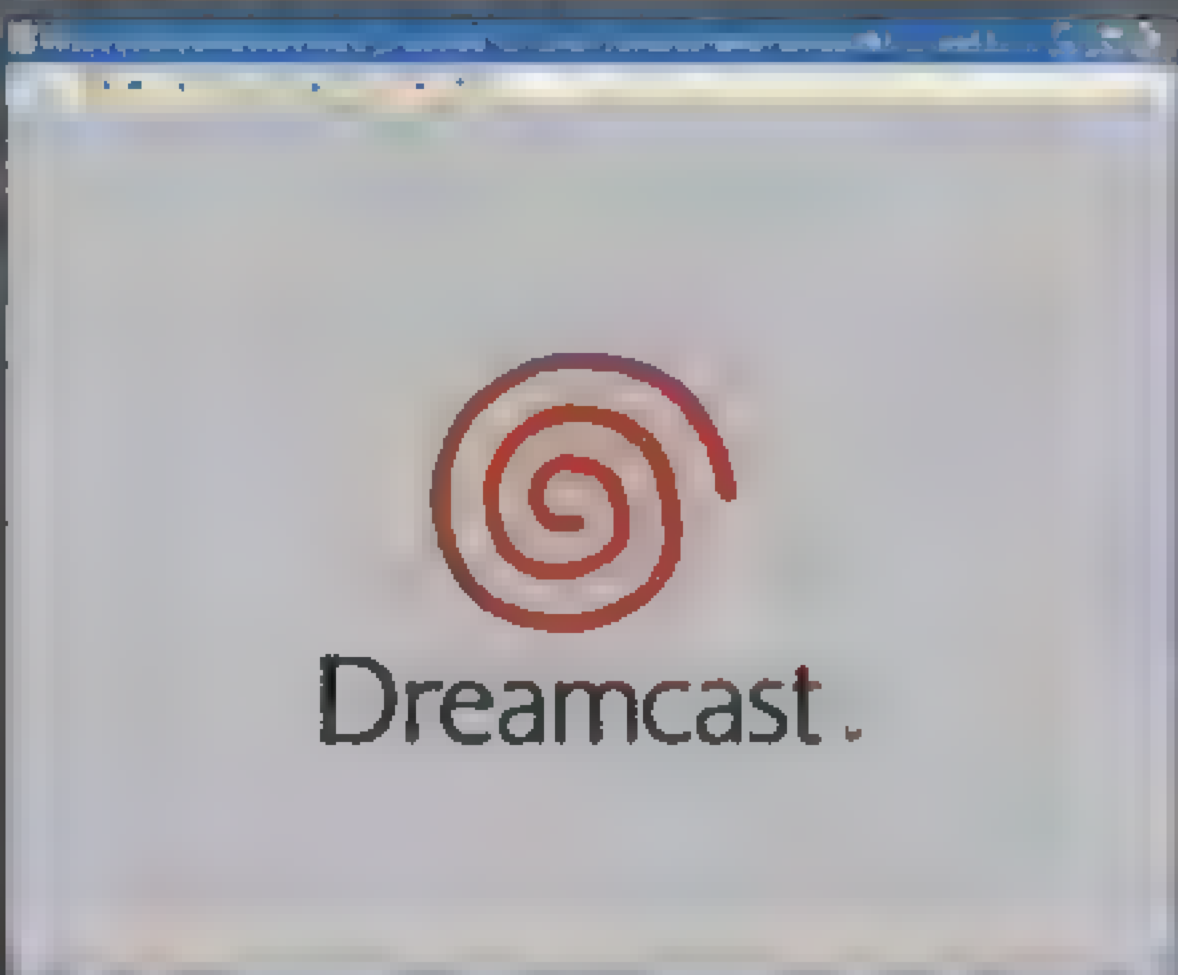
到了2001年，这款他们历时2年开发而成的Project64，推出后可谓一鸣惊人。一举拿下了当时其他模拟器无法完美模拟的《山脊赛车64》、《塞尔达传说2》、《恶魔城64》等众多重量级大作，而且加入了4倍抗锯齿的支持。随着不断地更新和优化，Project64顺理成章地成为了为数不多的N64模拟器中的经典之作。

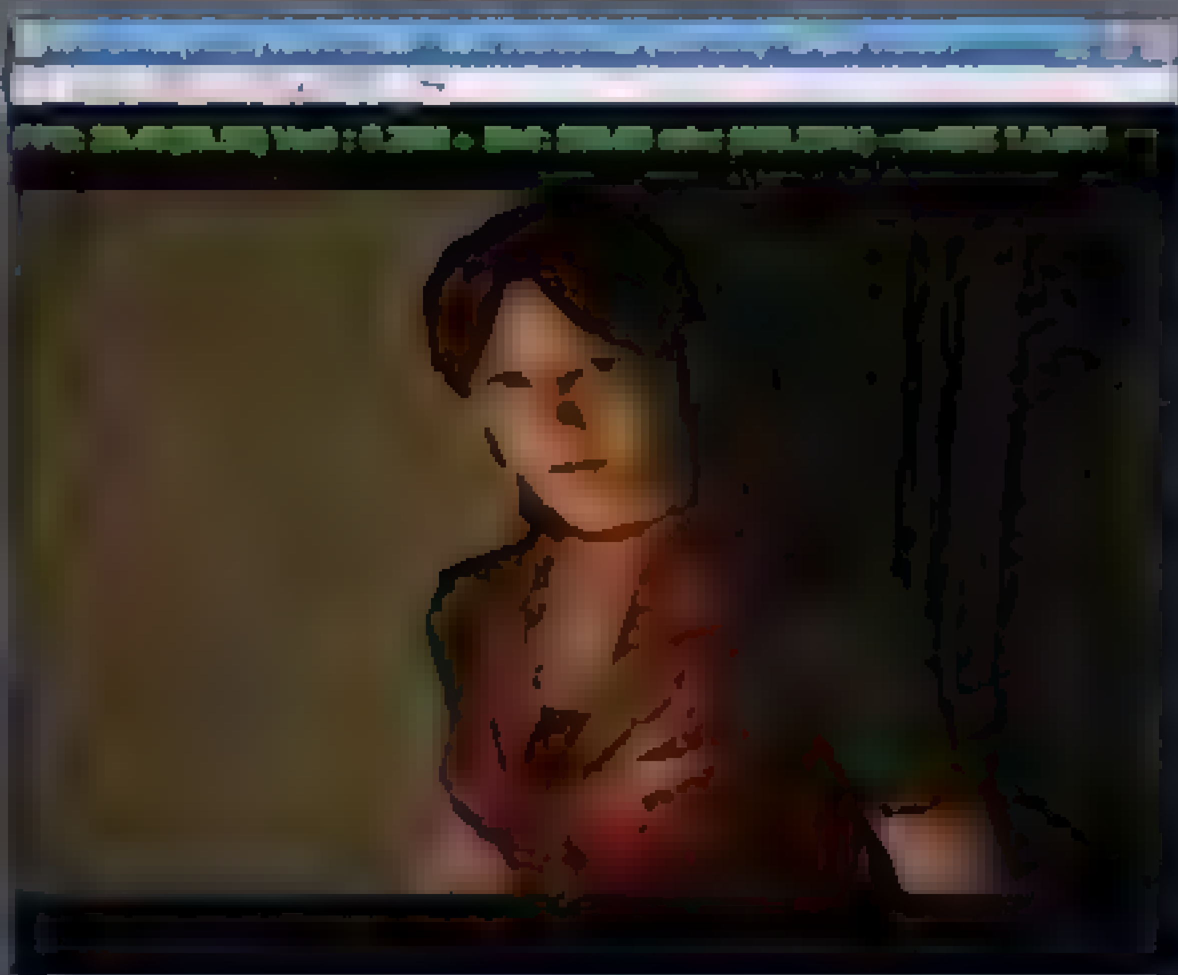
推荐模拟器：Project64
模拟度：★★★★☆
同类模拟器：Ultra64

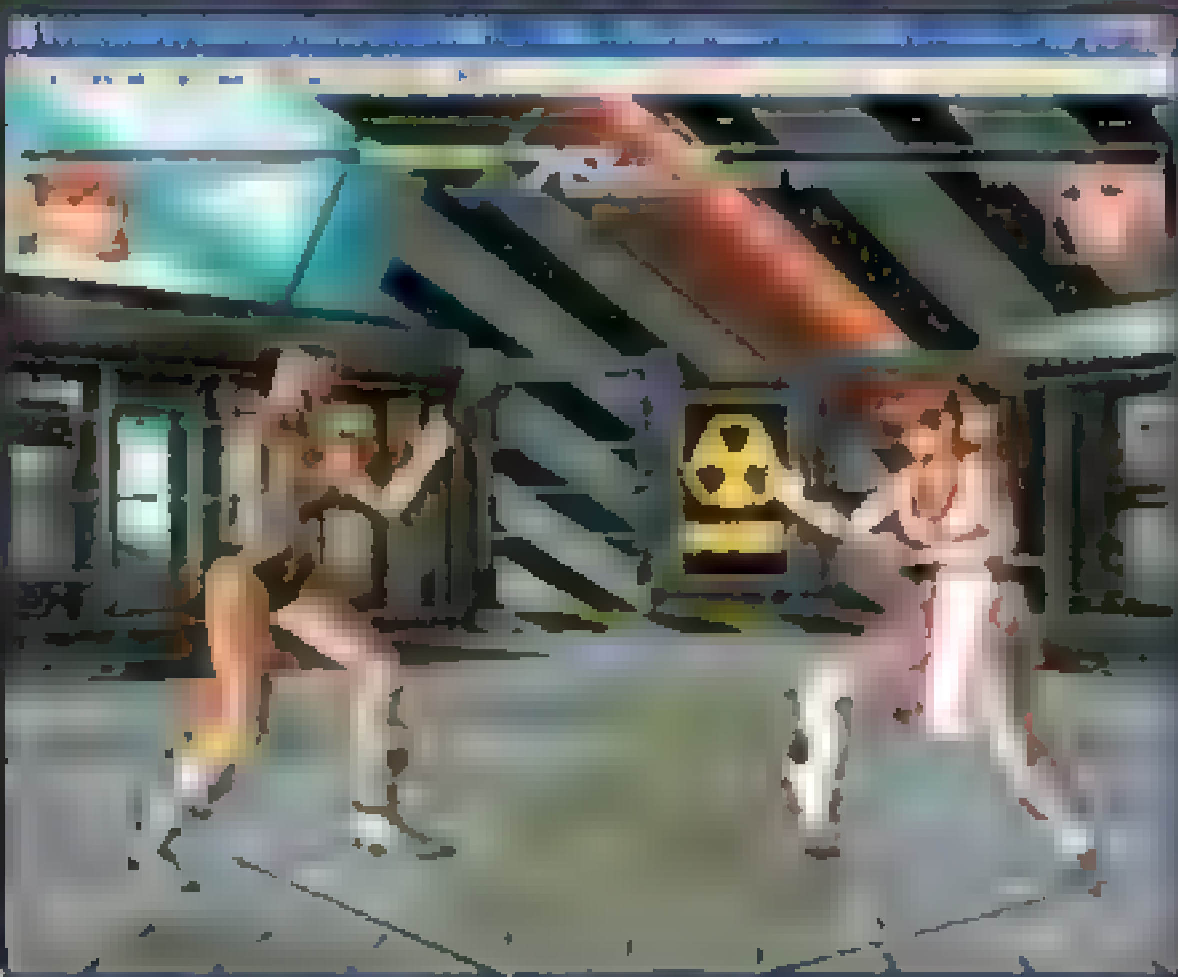
# DC

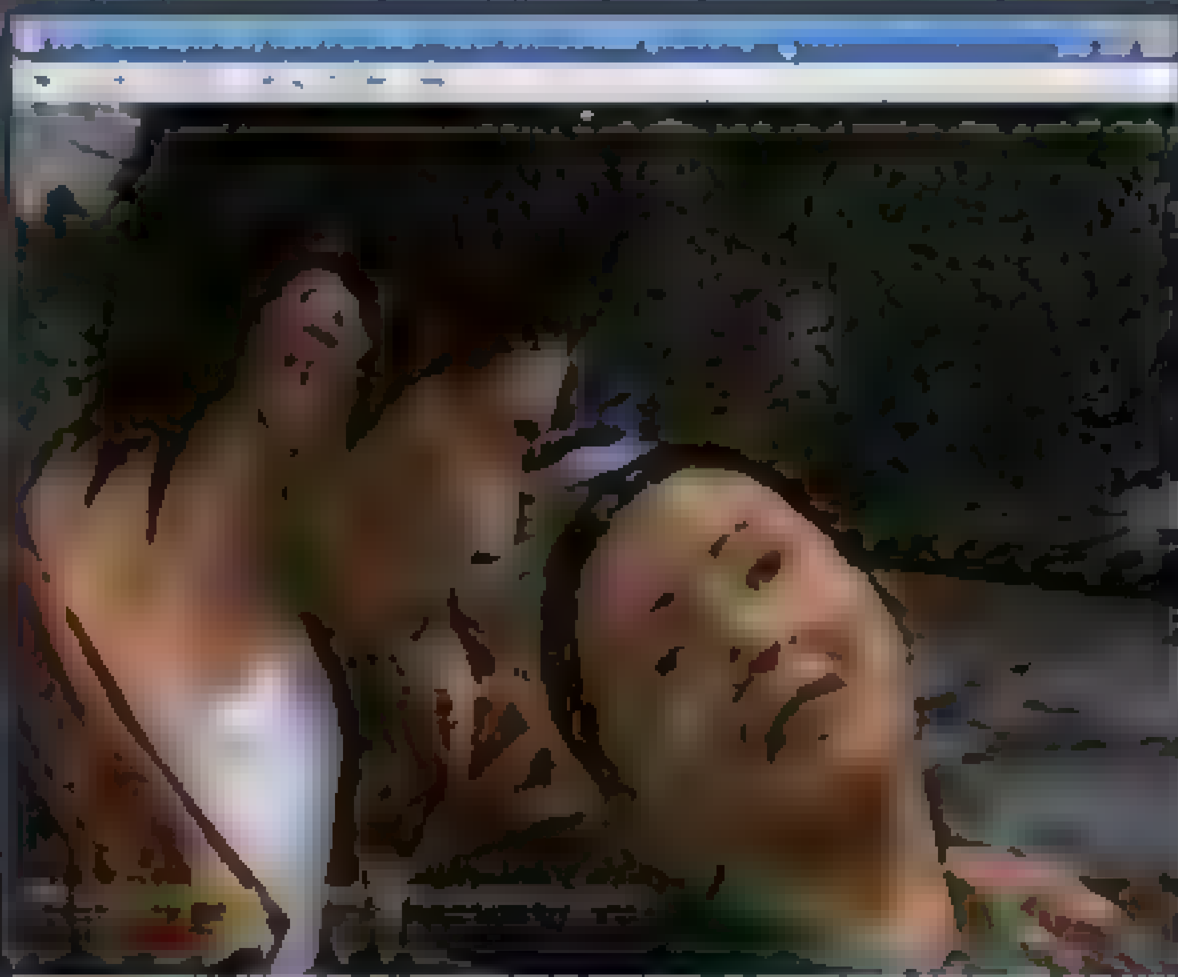
1998年，DC采用了比较特殊的硬件架构，这也让外界普遍认为其模拟器的开发将会是一项异常艰巨的工程，而Chankast的横空出世打破了这一僵局。这是一个没有高阶模拟部分的高速仿真模拟器，可以在较低的配置上运行大多数的DC游戏。当然“可以运行”和“完美运行”是两个概念，可惜的是后期Chankast停止了更新，留下了许多还没解决的问题。2006年，ZEZU和drkIIRaziel为喜爱世嘉的玩家们带来了全新的DC模拟器——NullDC，它的模拟度比起Chankast来得更好，而且能够基本模拟DC的网络。不过需要较高的硬件配置。

推荐模拟器：NullDC
模拟度：★★★★☆
同类模拟器：Chankast





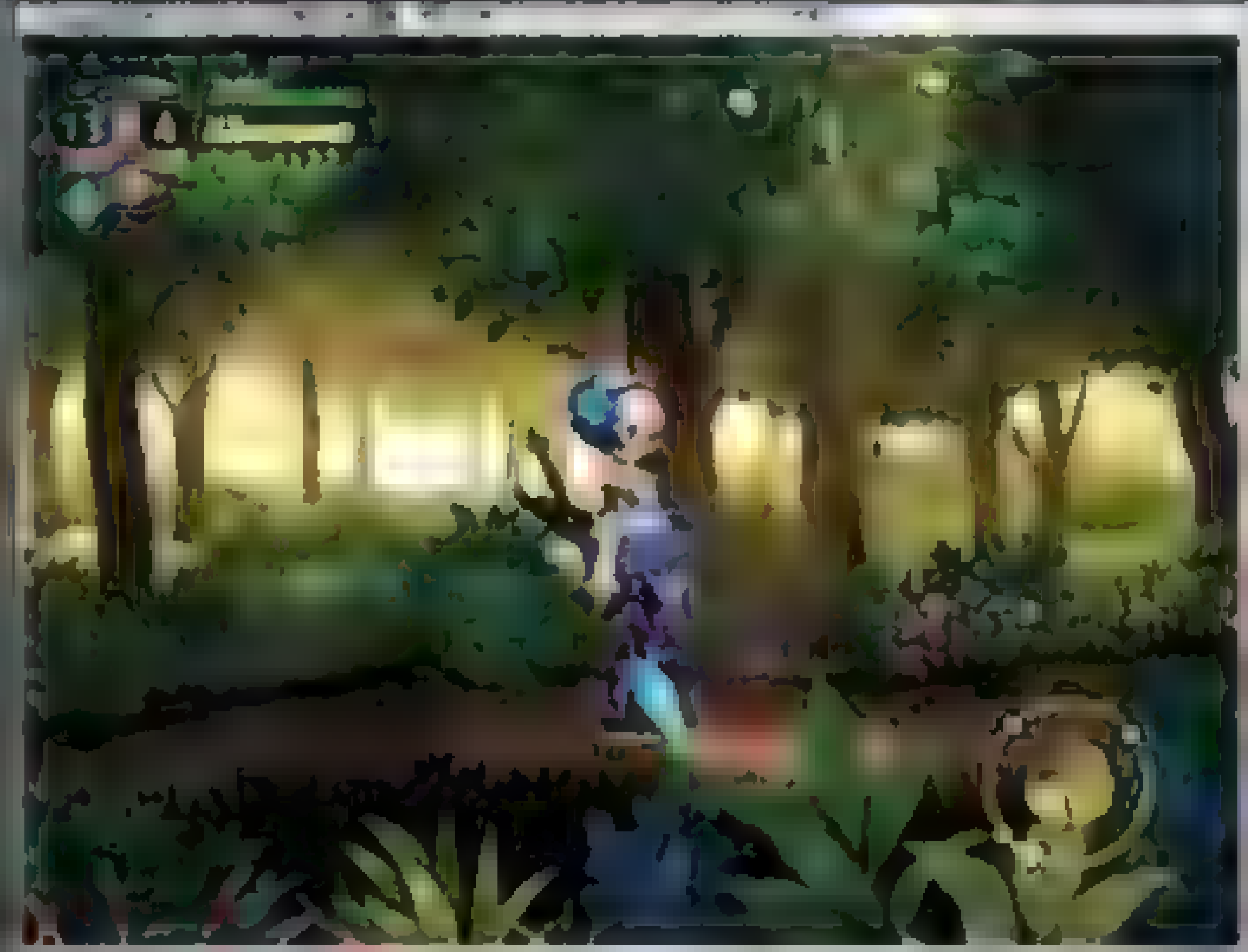


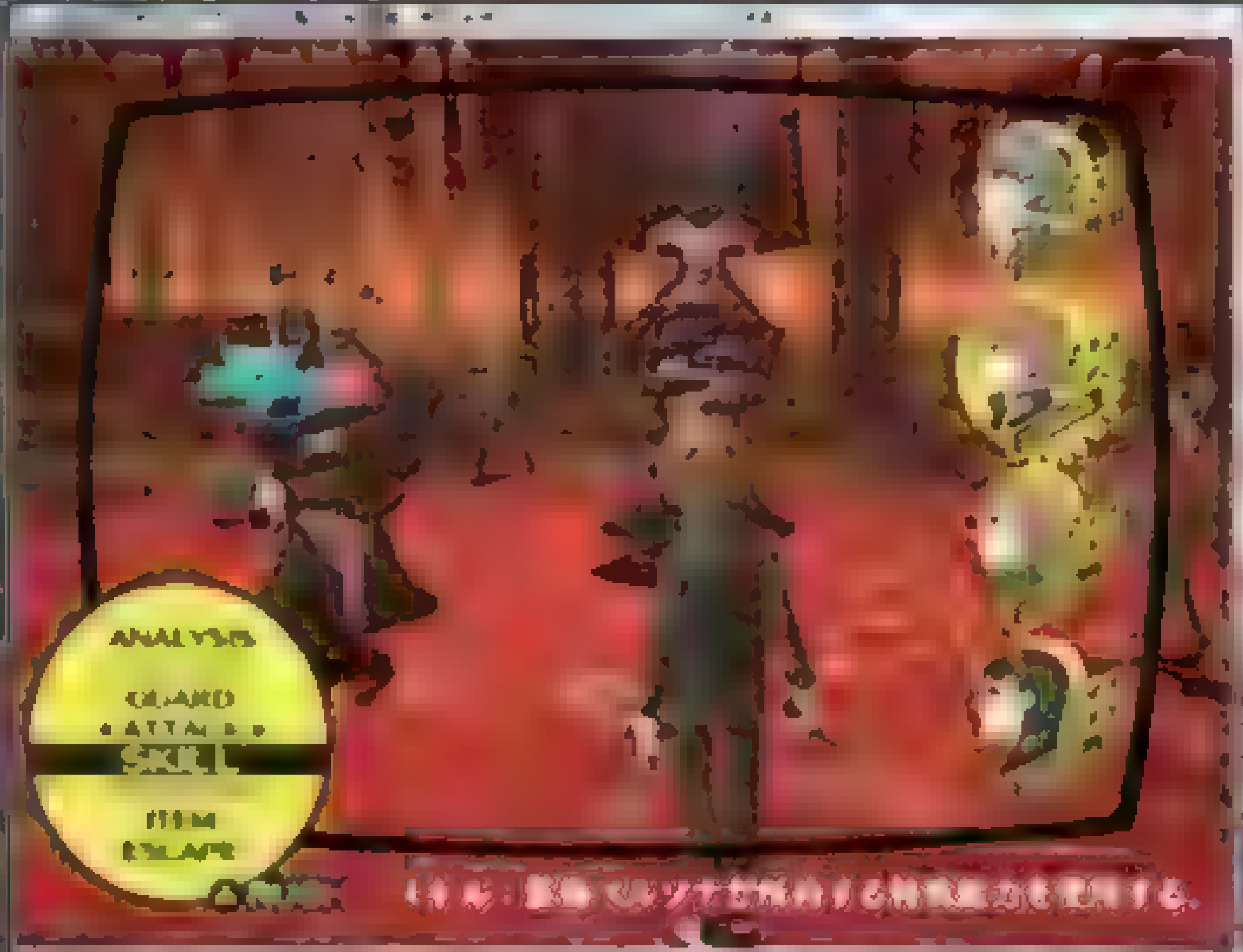
DC的失败让世嘉退出了家用游戏机的硬件市场，但是像《斑鸠》、《莎木》这样的经典作品却是所有世嘉支持者们不会忘记的。通过NullDC，相信一定能够让你找回当年的感动。

## PS2模拟器——PCSX2









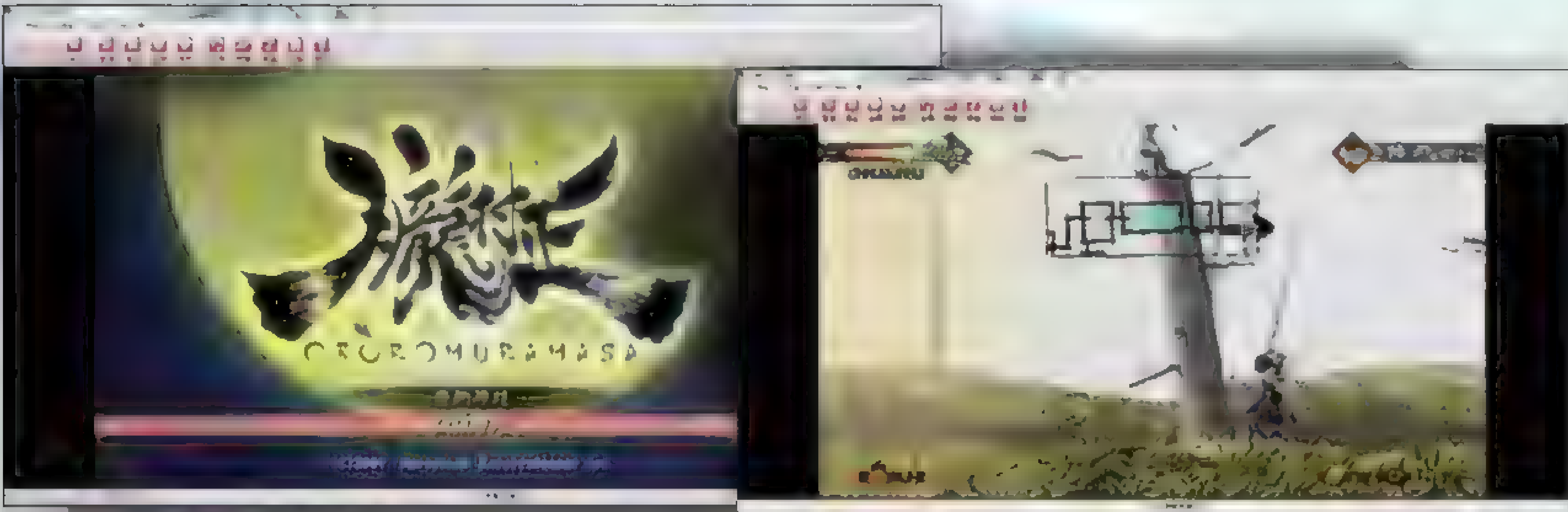

2004年推出的PCSX2是现今为止惟一的PS2模拟器，备受玩家们的关注。PCSX2在开发上非常规范严谨，支持所有基于PSX插件规范开发的插件，存档规则也保持了高度通用性。不仅如此，在开发人员的不断努力下，PCSX2成功模拟了PS2的网卡，并且首次实现了模拟器连入官方服务器，这在现在看来都显得非常的不可思议。虽然笔者并未有过这方面的尝试，但是看到开发人员通过模拟器登入《怪物猎人》的服务器，与其他PS2玩家打招呼的视频时，确实感到无比的振奋。或许PCSX2会是第一个，也是惟一一个支持连入官方服务器的民间模拟器。

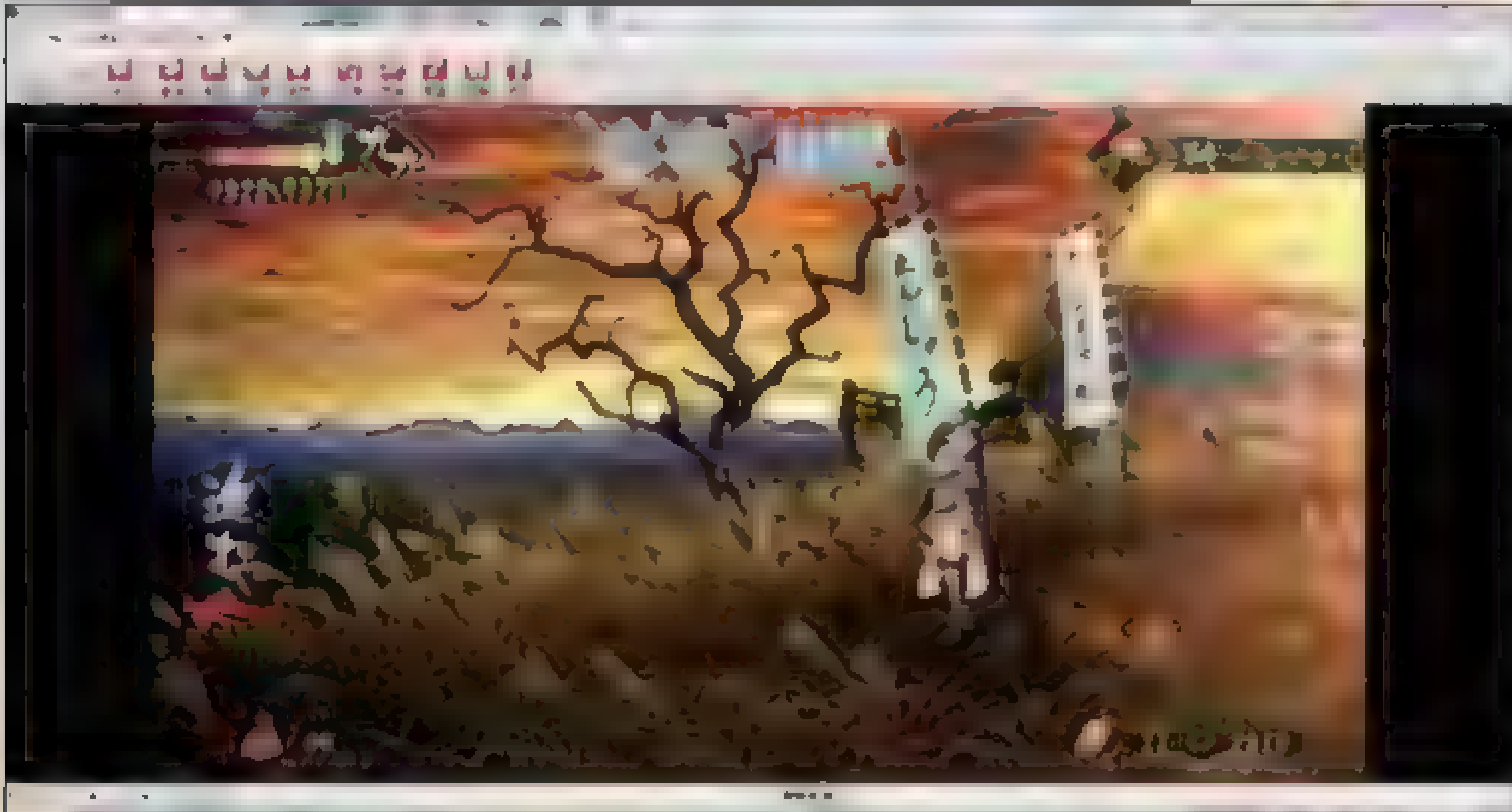
作为上个世代的家用机，PS2的画面表现以现在的眼光来看依然不差，配合模拟器的抗锯齿及高清优化后效果更佳，同时也很好地弥补了PC平台对于日式游戏的缺乏。很多玩家或许会认为PCSX2需要很强大的硬件配置，这已经是几年前的观念了，以现在的主流配置（2Ghz以上双核CPU，中端独立显卡），流畅运行《王国之心Ⅱ》、《最终幻想Ⅹ》这样的RPG大作都已不成问题。虽然和ePSXe相比，玩家所要进行调试的选项已经大幅减少和简化，不过由于不同游戏对模拟器的配置不尽相同，这就需要玩家通过反复耐心的调试，从而获得最好的模拟效果。

推荐模拟器：PCSX2
模拟度：★★★★☆
同类模拟器：无

## NGC/Wii

Dolphin原本只是作为NGC模拟器进行开发，由于Wii是在NGC的基础上强化而来，因此开发人员在对程序进行了修改后，使得它能够同时支持NGC和Wii游戏的模拟。相比PCSX2，Dolphin的易用性更高，不必频繁地进行插件调试，而模拟器除了本身对画面做出了优化以外，其所提供的抗锯齿功能使得Wii游戏的画面有了质的





飞跃，不少玩家笑称其为Wii HD，而原生16：9的宽屏画面也更适合在电脑上游戏。当然这些都是建立在强大的电脑硬件基础上的。如果不那么计较画面质量的话，在主流配置下，《胧村正》、《怪物猎人3》以及《圣恩传说》等Wii的大作基本都能全速模拟，此外，Dolphin的版本支持非常的广泛，还有专门的Linux和Mac版本。

推荐模拟器：Dolphin
模拟度：★★★★☆
同类模拟器：Yabause Wii

## Xbox

[illegible]”，这句话套在CXBX的身上再适合不过了，相信有很大一部分的玩家甚至完全不知道它的存在。作为唯一一款Xbox的模拟器，CXBX不仅完成度极低，更新更是长期停滞不前。发展至今，只能运行诸如《辛普森一家》等少得可怜的两三款游戏，而招牌大作《光环》虽然能够顺利地进入游戏，不过在画面的渲染及贴图的处理上有严重的错误，不具备可玩性。其实早在2004年，开发人员就已经能够在CXBX上较为完美地运行《恐龙猎人》这样的非商业游戏了，而Xbox与PC构架相近，许多指令都能直接执行而不用进行模拟，理论上会比同世代的其他主机更容易地被模拟，然而却最终成为了所有主机模拟器中发展最慢的一个，着实令人费解。当然也有可能是微软从中阻挠或者其他因素造成了阻碍也未可[illegible]

[illegible]，我只能说这是一个奇迹，至于你信不信——



推荐模拟器：CXBX
模拟度：★☆☆☆☆
同类模拟器：无

# 掌机篇

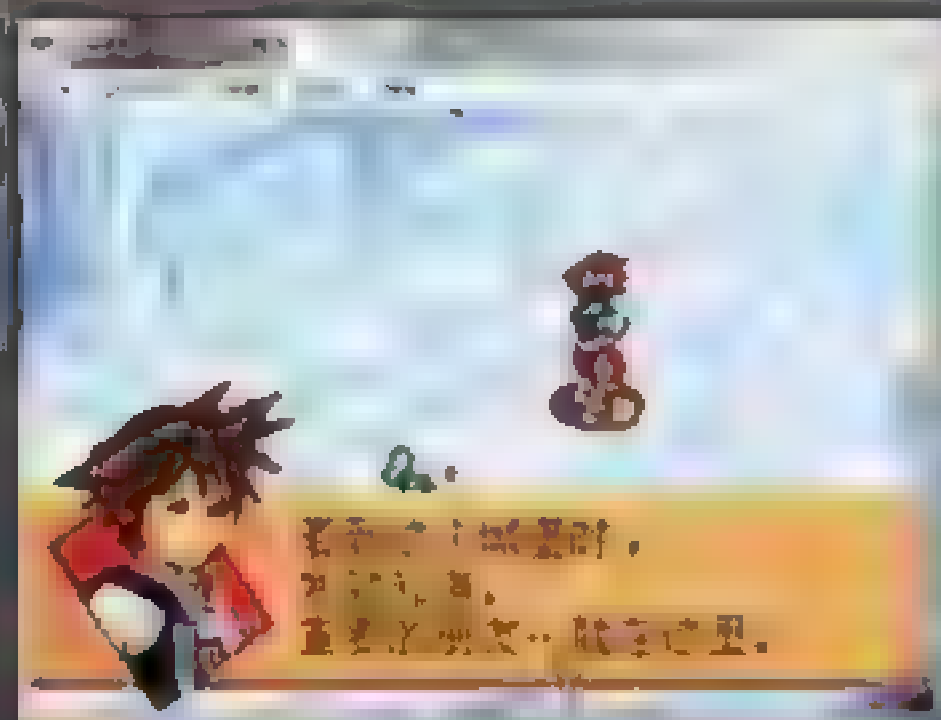
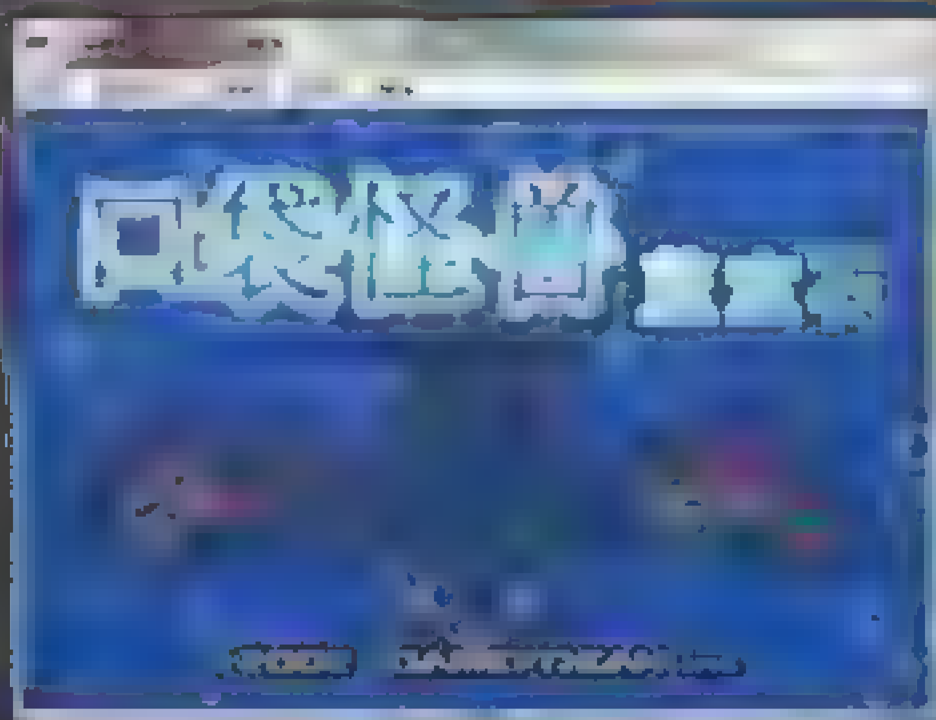
## GB系列

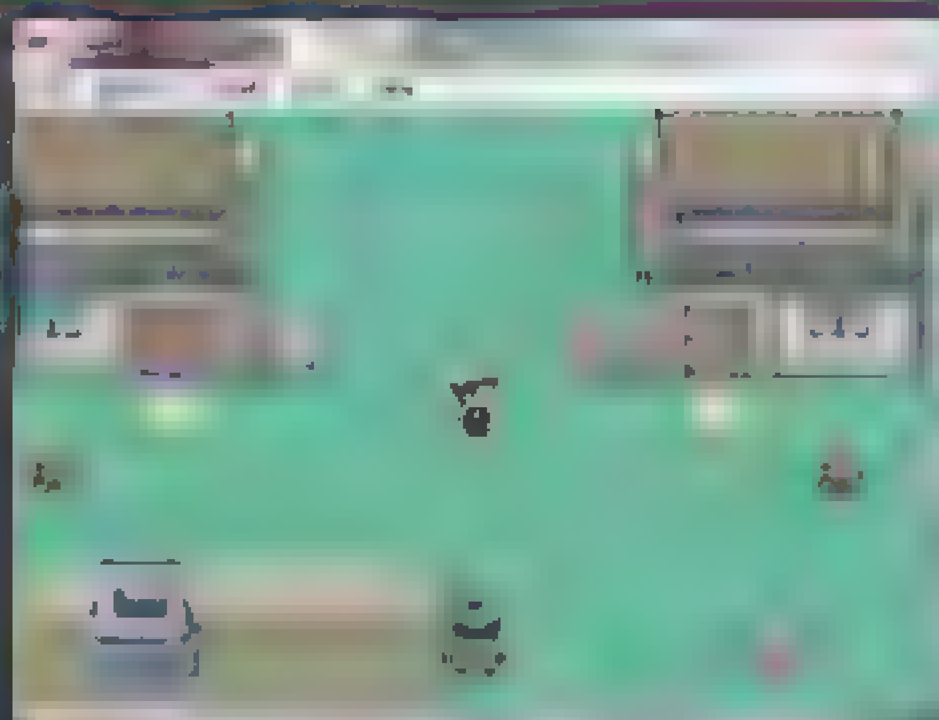
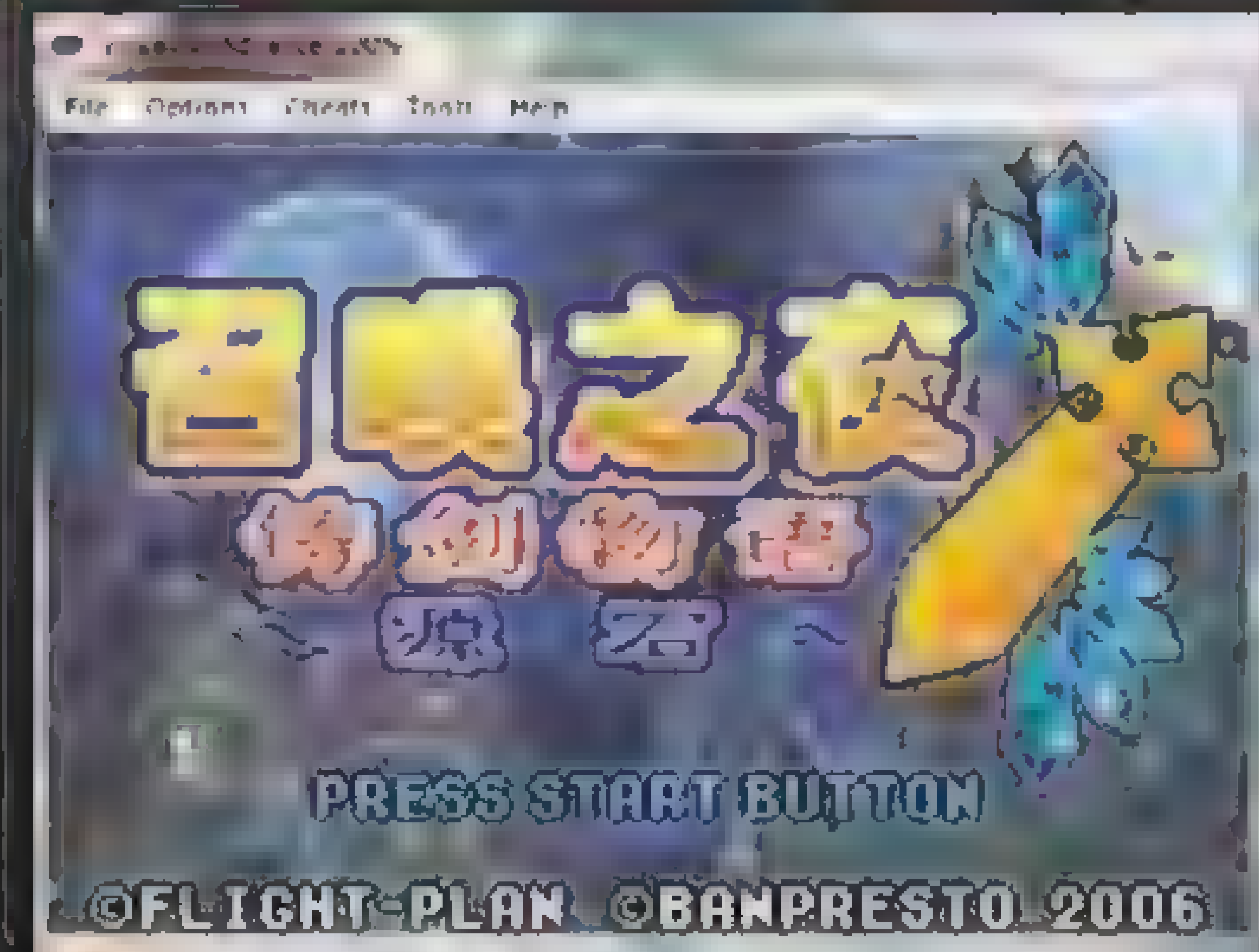
1995年，Marat Fayzullin 成功开发了Visual Game Boy，拉开了掌机模拟器的序幕。而GB系列最好的模拟器非VisualBoyAdvance莫属。它最早由Forgotten进行开发，后来转由VBA Team接手。VBA不仅能够完美地运行几乎所有的GB系列游戏，还提供了即时存档、游戏加速、画面的优化渲染，以及本地联机等功能。从中受益最多的想必是《口袋妖怪》的爱好者们，通过模拟器，慢吞吞的主角终于走得飞快，也不必再四处苦苦地搜寻能和自己联机交换精灵的玩家，人生从此不留憾——

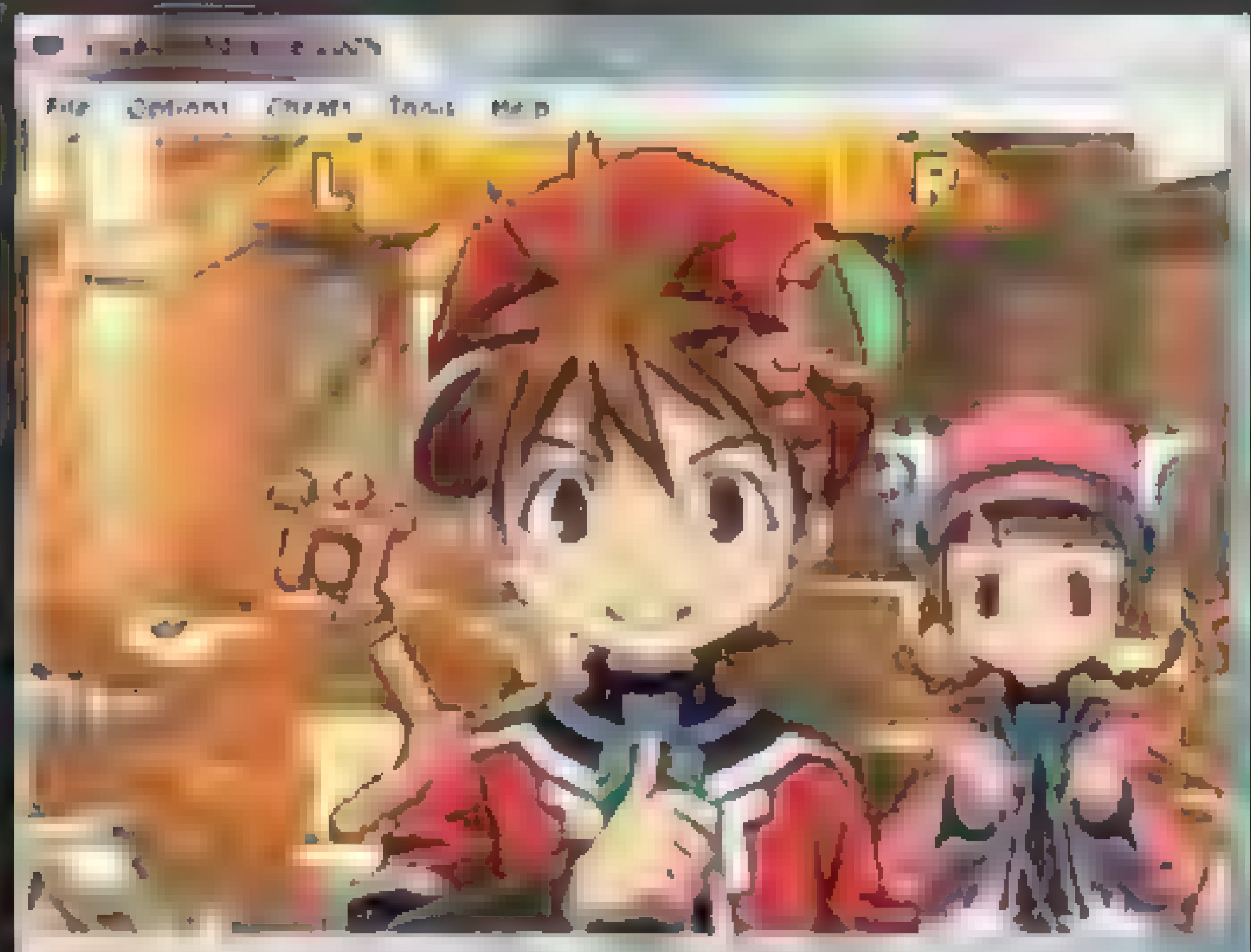
其实由于任天堂官方资料的泄露，早在GBA正式发售之前，就已经有高手在PC平台上开发出GBA模拟器，而且还能够运行当时仅有的一款被泄露出来的ROM，可谓"早产"的模拟器在当时称得上是模拟史上的一朵奇葩。

时至今日，GBA模拟器的身影早已遍布各个平台，其中不得不提到的是诺基亚S60平台的Vbga模拟器。虽然只是运行在性能较弱的手机上，但Vbga所体现出的完美度及功能支持相比PC平台丝毫不显逊色。与各种歪瓜裂枣的手机游戏相比，GBA游戏无论在画面或是游戏性上仍然优势明显。

推荐模拟器：VisualBoyAdvance
模拟度：★★★★★
同类模拟器：No$gba



## NDS

提到No$gba，或许有些读者会感到奇怪，这货不是前面提到过的GBA模拟器



么？"的确如此，只不过No$gba在对GBA游戏模拟的表现上差强人意，完全隐没在了VisualBoyAdvance的光环之下。直到在2.2的新版本中加入了对NDS游戏的模拟后，才逐渐散发出独特光芒，一跃成为公认的模拟能力最强的NDS模拟器。No$gba这个命名很有意思，很多人直观地认为"No$"代表着"不要钱"，当然模拟器本身免费这没错，但"No$"实际上指的是"No cash"，意思是不收现金，玩家可以自愿地用银行转账的方式为开发团队提供资援助。不过在版本更新至2.6a后，开发团队似乎正是因为资金问题而停止了跟进。

No$gba虽然在兼容上做到了近乎完美，但在画面的缩放及音效的处理上的短板十分明显，此时NO$Zoomer这个外挂插件便起到了关键的作用。它能够提供不同方式的画面摆放及缩放，有效地消除背景杂音。至于很多玩家关心的即时存档问题，虽然No$gba内置了这一选项，却是不折不扣的花架子，对这一功能有需要的玩家可以选用DeSmuME模拟器。

作为一台带有触摸下屏的异质掌机，NDS游戏很难通过模拟器获得完美体验。虽然NDS采用的是单点触摸的电阻屏，通过鼠标点击进行模拟操作似乎并不成问题，只是一旦遇上需要按键和触摸屏同时操作或是快速交替的游戏时，立马显得手忙脚乱。不过No$gba倒是能够很好地支持电脑的麦克风，像《深爱》这种需要通过麦克风进行交流的游戏不会有任何的不便。

最后给想要用模拟器进行NDS游戏的玩家一个忠告，千万要爱惜自己的鼠标，笔者就曾因为心疼下屏而选择在电脑上完美《美妙世界》，到最后游戏是完美了，鼠标也跟着"完美"了。

推荐模拟器：No$gba
模拟度：★★★★☆
同类模拟器：iDeaS，DeSmuME

## PSP

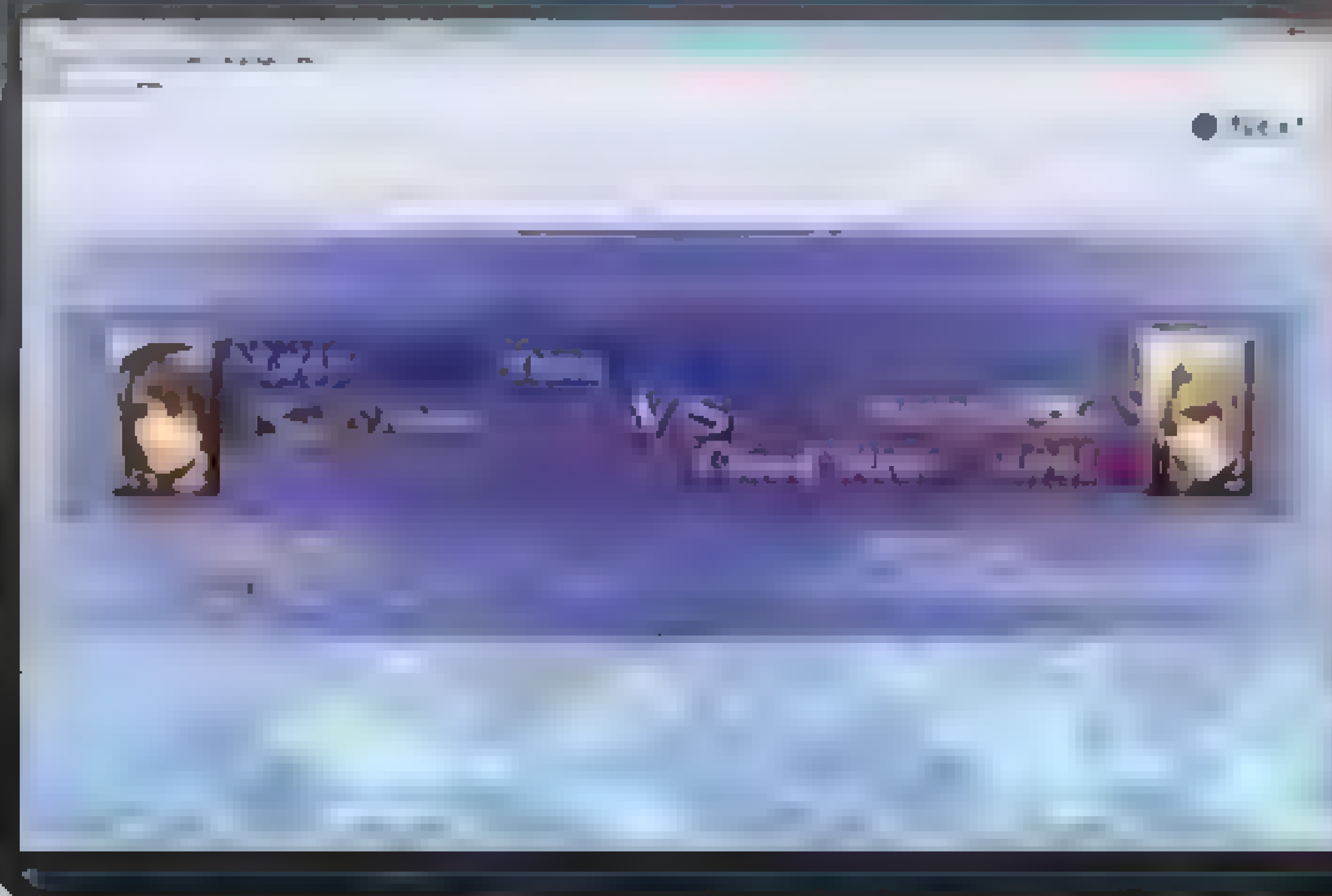
随着PS2模拟器PCSX2的日益成熟，开发小组的成员们便不甘寂寞地将目光转向了索尼家的小公主——PSP身上，这也就有了JPCSP的诞生。（怎么听着怪怪的？）虽然起步较晚，但JPCSP秉承了前辈的优良传统，保持着积极的更新，兼容性和模拟效果都有了很大的突破，近期更是加入了高清化的支持，其效果让人颇为惊艳。JPCSP通过Java语言编写，这使得[illegible]拥有很好的兼容性，[illegible]地带来了性能上的损失，最直观的体现就是模拟的流畅度较低。另一方面，玩家必须在PC上安装Java环境，且需要安装索尼的SonicStage软件进行辅助解码来获得更好的效果，在易用性上就和其他只需直接安装的前辈们有了较大的差异。不过由于Java语言强大的跨平台特性，使其能够便捷地在Linux，Mac OS等其他平台运行起来，说不

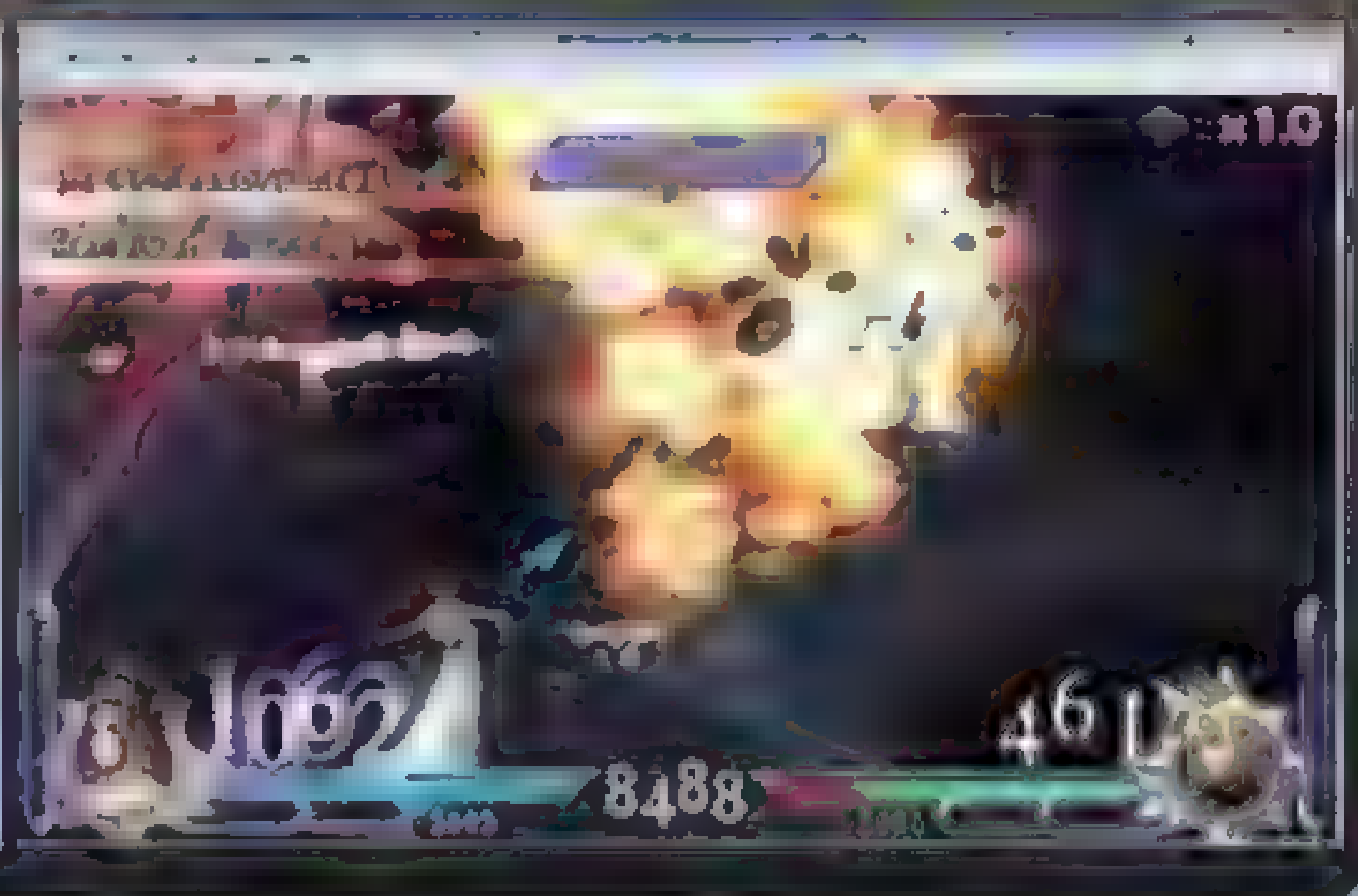
[illegible]

而另外一款模拟器PCSP，其与JPCSP最大的不同便是完全采用了C++语言进行编写，在模拟速度方面远胜前者。不过兼容性就奇差无比，只能说"鱼与熊掌不可兼得"啊。

想要较好地用JPCSP进行游戏模拟，请尽量选用构架新、高主频的CPU（虽然主频早已不是衡量性能的绝对标准，不过模拟器对于CPU的主频还是比较敏感的，最好能在2.8Ghz以上），当然，一张性能中等偏上的独立显卡也是必不可少。后期的PSP游戏如果不能顺利运行，可以尝试[illegible]插件了。另外，像《初音未来 歌姬计划》等个别游戏，则需要专门优化的模拟器支持。

推荐模拟器：JPCSP
模拟度：★★★★
同类模拟器：PCSP





当然，模拟器绝不仅仅只是活跃在PC平台，它们的本质不过只是一个程序，几段代码，这让它们具备了很高的灵活性，大到电脑、游戏主机，小到手机、掌机、MP4等等，即便是包装盒上吹嘘得天花乱坠的诸多国产游戏机，也都有着它们的身影，模拟器无处不在。

# 存在的意义，惊人的魅力

说到模拟器的魅力，有人或许会说，不就是能免费玩游戏么？如此肤浅的理由只能说是模拟器的功能之一，而绝非模拟器吸引我们的理由。那么模拟器究竟能能带给玩家哪些不同寻常的体验？

## 美好的童年回忆

托"小霸王学习机"的福，FC游戏在80后及90后玩家群中得到了大面积的普及。时至今日，或许当年的玩家早已不再对主机游戏感兴趣，或许不知道《马里奥兄弟》也有续作，又或许她只是个文文静静的可爱女生。但他们却仍然记得如何无伤地将FC上的马里奥通关，仍然清楚地记得每一条的密道，每个隐藏的蘑菇，手法



仍旧娴熟，神情依然骄傲，因为这是最幸福的童年回忆。

身为一个主机玩家，多年的游戏经历、一个个的极限通关视频或许早已麻木了你的兴奋神经。但此时此刻作为观众的你，仍会为他的通关技巧感到惊叹，仍会为他小小的失误而倍感惋惜，就像从前那个站在哥哥姐姐身后，用期待的眼光盯着屏幕里那个新奇世界的小屁孩一样，因为这同样是最幸福的童年回忆。

而这一切，不过是发生在学校机房里的一幕，没有强大的性能，只有点阵的画面，却给枯燥的课堂带来了别样的乐趣，这便是模拟器的魅力。

## 回顾经典游戏

主机游戏发展至今，分布在各个平台的经典游戏、大作、神作数不胜数，即使每天不吃不喝不睡地打游戏恐怕都难以面面俱到。当你突然发现了某个游戏的魅力，或者想重温以前喜欢的游戏时，即使能够翻箱倒柜找出落满灰尘的主机，但游戏的光盘和卡带却早已不再贩卖了，而此时模拟器便是你的救星。

## DEMO试用器

像NDS和Wii这种还未退市便能够进行模拟的主机，虽然说由于特殊的操作和较高的硬件要求难以从模拟器上得到良好的游戏体验，但相比故弄玄虚的官方宣传视频，模拟器将会是一个更好地DEMO试用器，通过初步的模拟，能够更为准确地判断游戏的质量，然后再决定是否购买。

## 随时随地的街机大战



好友相聚，聊起以前在闷热嘈杂的街机厅里一起打《KOF》时的挥汗如雨，合作过关时深怕老妈拿着鸡毛掸出现在身后的紧张刺激，聊到兴起便摩拳擦掌地都想再来战个痛快。然而街机厅也不是随时随地都有，费劲地寻找显然也不是上策，不过这都无妨，一台电脑，一张键盘，噼噼啪啪的连招声中，草薙还是那个草薙，八神也依然是那个八神。

## 提前的高清体验

随着高清设备的不断普及，玩家对于高清游戏的需求也越来越大，索尼作为高清化倡导者，也在



不断地推动着PS2及PSP游戏的高清化。出发点虽然不错，但很多游戏仅仅只是提升分辨率和贴图质量，却不对多边形数量和画面渲染做出优化，实在很难从中看到厂商的诚意。对于这样的作品，有些时候模拟器所带来的高清优化效果甚至更胜一筹。像PS2、PSP及Wii的模拟器，都提供了不同程度的高清化支持，只要拥有足够的硬件性能，便能比官方提前一步享受高清画面的带来的震撼。

## 极限玩家的福音

游戏自从诞生以来不缺乏高手，除了追求“极速”、“无伤”、“无限连”等极限攻略外，向大家展示实力，分享游戏经验同样也是乐趣所在。一般的游戏主机别说屏幕录像功能，有时候连截图功能都难以实现，通过外部设备进行拍摄不仅不够方便，效果也差强人意，而很多模拟器都内置了录像的功能，即使没有，结合PC平台上其他的屏幕录像软件，也能够轻松地将自己骄傲的技术向其他玩家展示和分享。这些功能对于攻略制作者来说，同样也是莫大的福音啊。

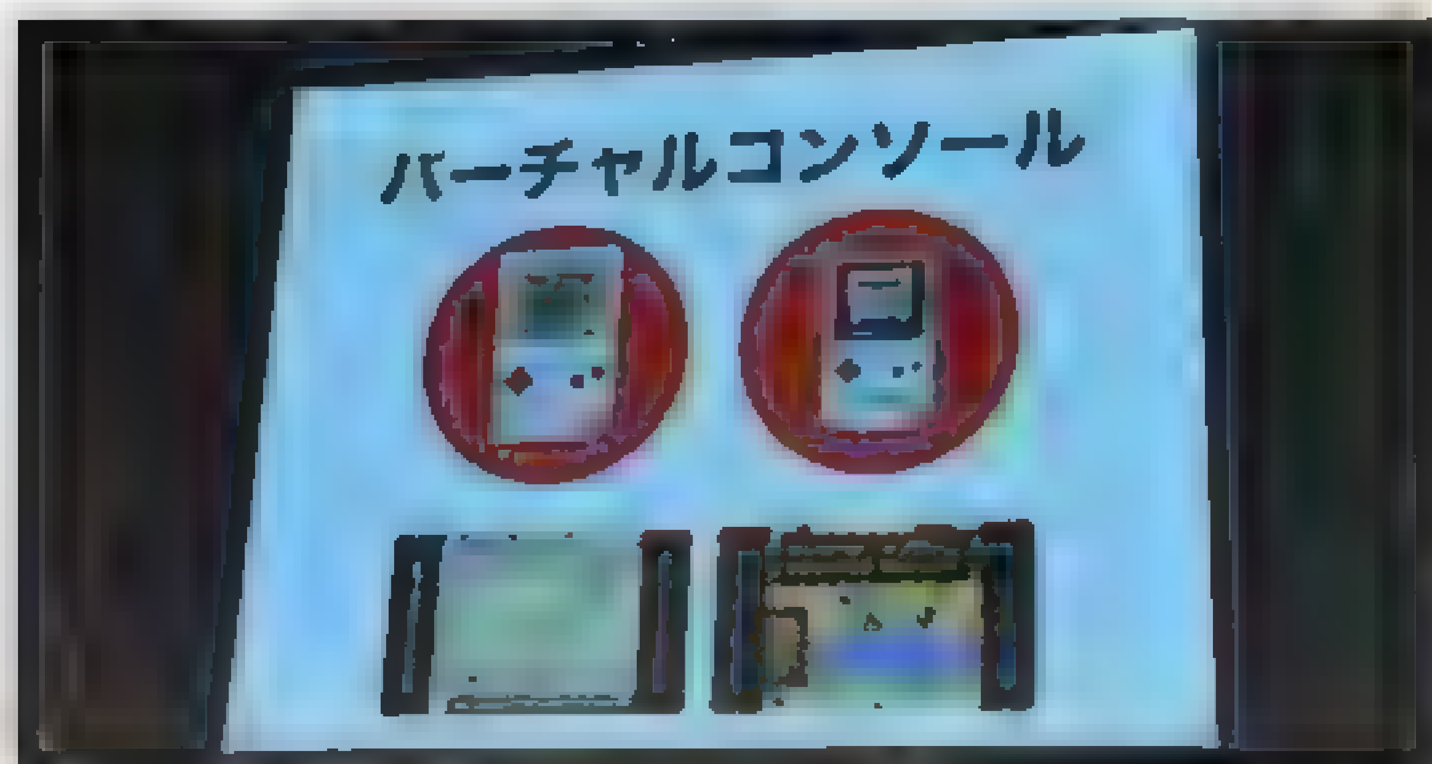
# "转正"之路

正如开头所提及的，笔者认为现阶段模拟器正处于鼎盛的黄金期。或许有人会觉得奇怪，现阶段对上世代的主机模拟仍然称不上完美，对次世代主机的模拟更是空白，黄金时期从何谈起？不过如果能从未来的角度进行思考的话，或许你会发现笔者的结论并非毫无道理。

如今，日本街机方面的进化已经绝非电脑通过模拟器所能够驾驭。以PS3和X360为代表的次世代家用机，不仅能够支持高清游戏的体验，其总体性能和主流的电脑配置也相仿，可以想象其模拟器对硬件性能的要求会有多高。PS3所采用的CELL处理器，其强大的浮点运算性能及特殊构架都使得模拟器的开发面临较大的困难，更别提发展和完善。而今后，主机除了在性能上会有不断的提升之外，更会加入各种各样的新特性，3DS的裸眼3D、PSV的多点触控和背面触摸，Wii U所展示的平板控制器，以及许多设备所共有的重力感应、AR技术等等，都使得民间模拟器的开发困难重重，即使通过别的方式替代，游戏的体验也将大打折扣。

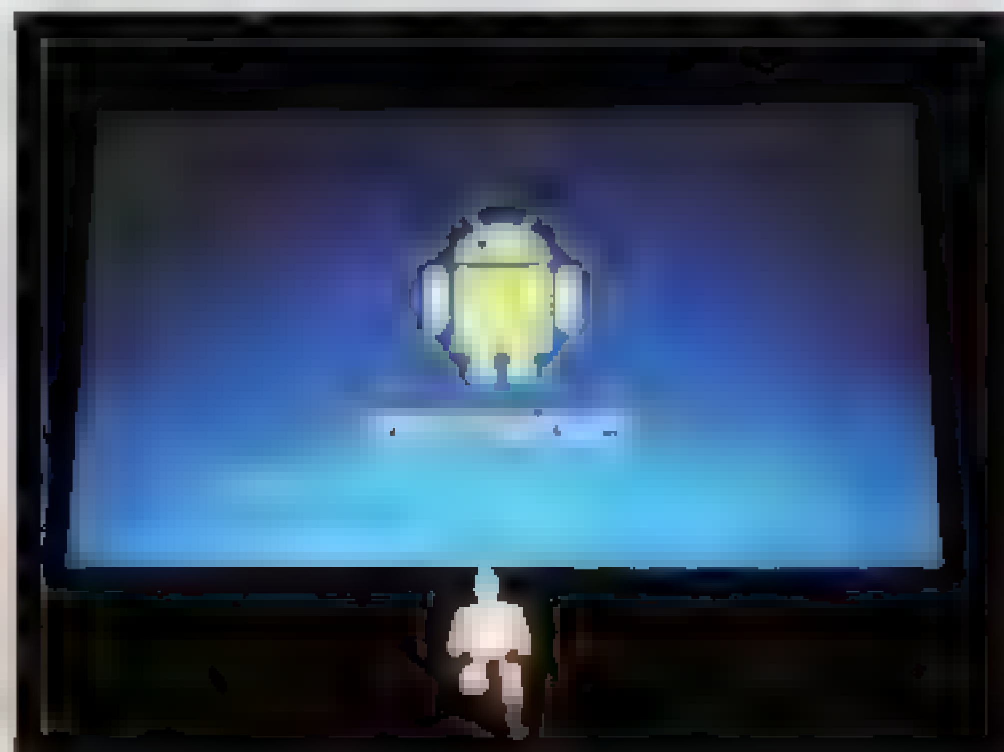
随着网络的高度发展，闷在家里玩单机的时代早已不复存在，越来越多的游戏都拥有在线要素，而且比重不断增加，主机厂商们都拥有各自独立的服务器提供网络服务。民间模拟器若想做到连入主机的网络，且不说难度有多大，厂商们也一定不会允许，这样一来，单机时代模拟器所能提供完整游戏体验现在也就无从谈起

因此笔者认为，民间模拟器正处在鼎盛时期，今后将会逐渐陷入瓶颈。另一方面，主机厂商们对模拟器这块香饽饽不会视而不见。索尼和任天堂在过去的主机中，都拥有自己庞大的作品群，随着次世代游戏制作成本的飙升以及制作周期的大幅度增长，这些历史遗产能够很好地填补其间的空白，不仅能够快速地为新主机的游戏阵容作补充，同时也能带来可观的收益。除了"转正"之外，官方模拟器还有掌机化的趋势，毕竟即使是上一世代的家用机，其画面放到屏幕较小的掌机上依然能有很优秀的表现。




模拟器的"转正"之路势在必行。三大主机厂商也都认识到了它潜在的巨大商机，不过所做出的表现却有各不相同。

索尼应该是最早从官方模拟器上尝到甜头的厂商，不仅引发了一阵在PSP上模拟PS游戏的热潮，PSN上所提供的经典PS游戏也为其带来了不错的收益，毕竟PS游戏在掌机屏幕上的表现会比在大屏幕上显得体面许多。初尝甜头的索尼再接再厉，推出了跨平台的PSS服务，相当于为一些特定芯片的安卓设备推出了官方的PS模拟器，不过传统游戏在非核心玩家领域显得竞争力不足，缺乏实体按键也难以得到核心玩家的认同，因此并没有获得太多的反响。有消息指出，索尼将在PSN上提供PS2经典游戏的下载，相信这一服务PSV也会有份。而PS2庞大的作品群将会为PSV稍显不足的本土阵容阵打上一针







强心剂，使其更具市场竞争力。

任天堂在官方模拟器上一直没有太大的作为，其更多的是采用初期向下兼容，后期取消兼容的过渡方式。而它在家用机及掌机领域发家最早，所拥有的经典游戏绝对要比其他两家多得多，这么重要的筹码没有理由会被忽视，于是我们便看到了3DS在推出初期，官方就提供了一些FC、SFC及GB游戏的官方模拟。然而任天堂虽已开始认识到这笔财富的重要性，不过其投入的力度仍然缺乏竞争力，如果说对于NDS游戏已经采用了向下兼容的方式，那么以3DS的机能来看，推出GBA甚至N64的官方模拟绝非难事，相信玩家的期待度也更高。无论从哪个方面考虑，任天堂都没有理由把这样的机会白白地让给民间模拟器的开发者们。当然，现阶段3DS的重点更多的在于新作的推广和主机的普及上，我们有理由相信任天堂在今后能够给出一份满意的答卷。

微软在游戏主机上的起步较晚，也没有自己的掌机，其所主打的欧美游戏大多也都有PC版本，从表面上看似乎模拟器和其压根就扯不上关系。不过我们不能忘记的是，比起游戏主机，操作系统才是它的王牌，比起当年推出Xbox时所提出的从书房占领客厅这一理念，现在微软的野心要大得多，其终极目标便是通过操作系统占领人们的全部生活。众所周知，微软已将开始在Windows Phone 7和Windows 8中集成一部分Xbox LIVE服务，而X360的构架和PC较为相近，可以说只要微软愿意，操作系统便能够很容易地成为其官方 “模拟器” 。前不久也曾传出过Windows 8系统将能够支持X360的游戏的消息，不过鉴于现阶段PC平台仍然饱受破解及盗版的严重困扰，笔者认为短期内这一设想还是难以实现的。但诸如运行在Windows 8系统上的跨平台游戏，能够接入LIVE服务器，与主机玩家共同游戏这样的功能将很快成为可能。连入网络后的检测机制能够更为有效的遏制盗版游戏的发展，相信这将会是微软向官方模拟器所迈出的第一步。




**对于厂商而言，官方模拟能够成为一个新的盈利渠道，对于玩家而言，模拟器的转正却使得我们不可能再像以前那样享受免费的午餐。不过如果从另外一个方面考虑，主机厂商掌握着最核心的技术和代码，在自家设备上所开发出的模拟器，不仅可以更加的成熟、方便，也能够带来最好的游戏体验。只要定价合理，为了喜爱的游戏，花费一点金钱换取更好的服务，何乐而不为呢？**

| 游戏王5D's 双重战力6 | | |
|---|---|---|
| 游戏王ファイブディーズ タッグフォース6 | | |
| Konami | TAB | 2011年9月22日 |
| 日版 | 1～4人 | 5250日元 |
| 无对应周边 | | |

PSP

文 乌冬

美编 Juxi



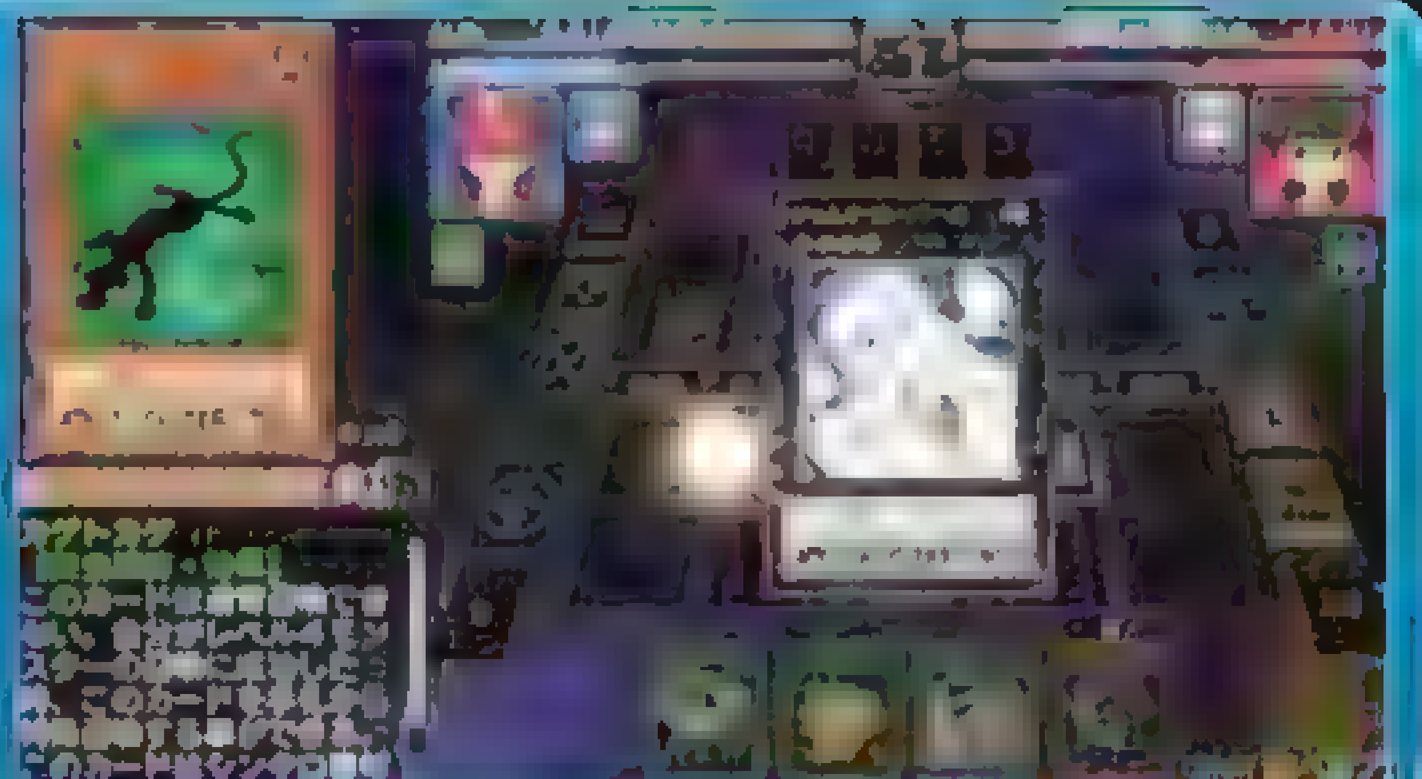

作为系列最新作，这次游戏的看点有两个，一是因为《游戏王5D's》动画版完结，相应地这次游戏的剧情也会迎来最后的高潮。另一个则是紧随《5D's》之后的系列新动画《游戏王ZEXAL》的开播，卡牌方面也收录了来自新动画中的牌组，为本作的在战术和打法上带来了新变化

光环视频收录 POCKET HALO

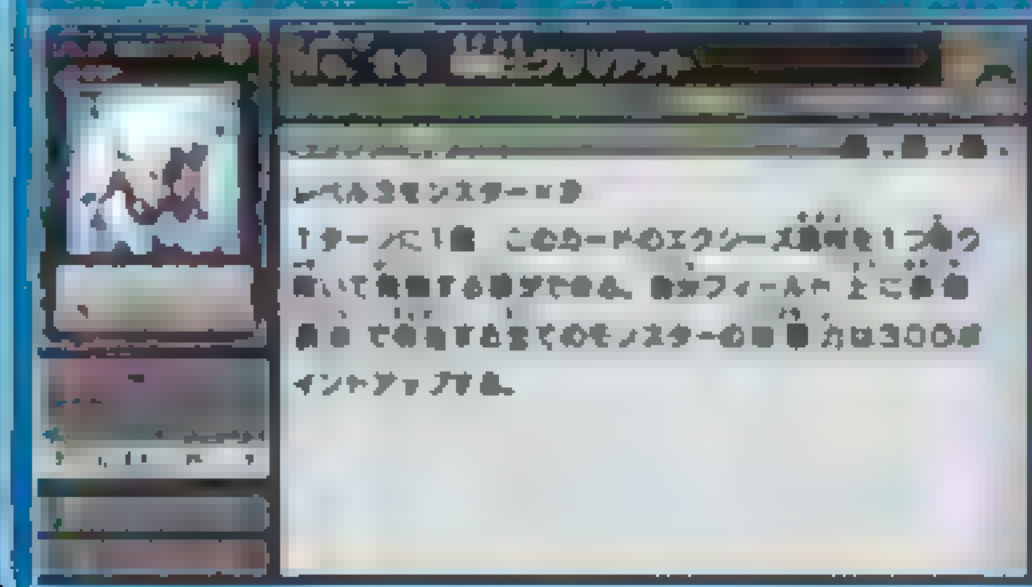
# 超量召唤

超量召唤（エクシ-ズ召唤）是《游戏王ZEXAL》的关键词，为了更好地玩好本作，我们先来了解一下这个新的特殊召唤。

## 召唤条件



## 超量怪兽



## 初期超量牌组分析





# 出售卡牌包出现条件

| 编号 | 价格 | 名称 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| P01 | 80 | ノ-ビスモンスター | 最初出现 |
| P02 | 80 | ノ-ビス魔法 | 最初出现 |
| P03 | 80 | ノ-ビス罠 | 最初出现 |
| P04 | 100 | スタンダ-ドモンスター | P01的收集率在50%以上/全角色的信赖度10000以上 |
| P05 | 100 | スタンダ-ド魔法 | P02的收集率在50%以上/全角色的信赖度10000以上 |
| P06 | 100 | スタンダ-ド罠 | P03的收集率在30%以上/全角色的信赖度10000以上 |
| P07 | 120 | エキスパ-トモンスター | P04的收集率在50%以上/全角色的信赖度20000以上 |
| P08 | 120 | エキスパ-ト魔法 | P05的收集率在50%以上/全角色的信赖度20000以上 |
| P09 | 120 | エキスパ-ト罠 | P06的收集率在50%以上/全角色的信赖度20000以上 |
| P10 | 150 | グランドマスタ-御用达 | P07～09的卡片收集率在80%以上/等级在40以上/挑战达成数在140以上/全角色的信赖度60000以上 |
| P11 | 180 | ス-パ-ハイインパクト | 和特定的角色搭档/当等级是22、24、26、28、30、32、34、36、38、40时随机出现/当挑战达成数是80、85、90、95、100、105、110、115、120、125时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P12 | 180 | しっかりカキをかけまショウ | 和特定的角色搭档/当等级是22、24、26、28、30、32、34、36、38、40时随机出现/当挑战达成数是80、85、90、95、100、105、110、115、120、125时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P13 | 180 | ル-ル・ザ・ワ-ルド | 和特定的角色搭档/当等级是22、24、26、28、30、32、34、36、38、40时随机出现/当挑战达成数是80、85、90、95、100、105、110、115、120、125时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P14 | 180 | スペシャルブレ-クダウン | 和特定的角色搭档/当等级是22、24、26、28、30、32、34、36、38、40时随机出现/当挑战达成数是80、85、90、95、100、105、110、115、120、125时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P15 | 180 | バ-ニング许可局 | 和特定的角色搭档/当等级是22、24、26、28、30、32、34、36、38、40时随机出现/当挑战达成数是80、85、90、95、100、105、110、115、120、125时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P16 | 180 | カラフルキャラクタ- | 和特定的角色搭档/当等级是22、24、26、28、30、32、34、36、38、40时随机出现/当挑战达成数是80、85、90、95、100、105、110、115、120、125时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P17 | 180 | ベ-シックフレ-バ- | 和特定的角色搭档/当等级是22、24、26、28、30、32、34、36、38、40时随机出现/当挑战达成数是80、85、90、95、100、105、110、115、120、125时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P18 | 180 | メルティングポイント | 和特定的角色搭档/当等级是22、24、26、28、30、32、34、36、38、40时随机出现/当挑战达成数是80、85、90、95、100、105、110、115、120、125时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P19 | 180 | 思い出の英雄譚 | 和特定的角色搭档/当等级是22、24、26、28、30、32、34、36、38、40时随机出现/当挑战达成数是80、85、90、95、100、105、110、115、120、125时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P20 | 180 | マスタ-オブセレモニ- | 和特定的角色搭档/当等级是22、24、26、28、30、32、34、36、38、40时随机出现/当挑战达成数是80、85、90、95、100、105、110、115、120、125时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P21 | 150 | 角と翼と爪と鱗と牙と | 和特定的角色搭档/当等级是4、8、12、16、20、24、28、32、36、40时随机出现/当挑战达成数是40、50、60、70、80、90、100、110、120、130时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P22 | 150 | 囁き唱え祈り念ぜよ | 和特定的角色搭档/当等级是4、8、12、16、20、24、28、32、36、40时随机出现/当挑战达成数是40、50、60、70、80、90、100、110、120、130时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P23 | 150 | 武装最前线 | 和特定的角色搭档/当等级是4、8、12、16、20、24、28、32、36、40时随机出现/当挑战达成数是40、50、60、70、80、90、100、110、120、130时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |

| 编号 | 价格 | 名称 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| P24 | 150 | 实力行使ハードウェア | 和特定的角色搭档/当等级是4、8、12、16、20、24、28、32、36、40时随机出现/当挑战达成数是40、50、60、70、80、90、100、110、120、130时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P25 | 150 | 纯白の使者 | 和特定的角色搭档/当等级是4、8、12、16、20、24、28、32、36、40时随机出现/当挑战达成数是40、50、60、70、80、90、100、110、120、130时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P26 | 150 | 暗黑の眷属 | 和特定的角色搭档/当等级是4、8、12、16、20、24、28、32、36、40时随机出现/当挑战达成数是40、50、60、70、80、90、100、110、120、130时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P27 | 150 | 兽性の证明 | 和特定的角色搭档/当等级是4、8、12、16、20、24、28、32、36、40时随机出现/当挑战达成数是40、50、60、70、80、90、100、110、120、130时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P28 | 150 | 飞び出せビオトープ | 和特定的角色搭档/当等级是4、8、12、16、20、24、28、32、36、40时随机出现/当挑战达成数是40、50、60、70、80、90、100、110、120、130时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P29 | 150 | 彼方の大地の王者 | 和特定的角色搭档/当等级是4、8、12、16、20、24、28、32、36、40时随机出现/当挑战达成数是40、50、60、70、80、90、100、110、120、130时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P30 | 150 | 水际フェノメノン | 和特定的角色搭档/当等级是4、8、12、16、20、24、28、32、36、40时随机出现/当挑战达成数是40、50、60、70、80、90、100、110、120、130时随机出现/全角色的信赖度40000以上 |
| P31 | 120 | それがお前の心の俺か | 月曜日（星期一）/当等级是20、22、24、26、28、30时随机出现/当挑战达成数是成5、20、35、50、65、80时随机出现/全角色的信赖度30000以上 |
| P32 | 120 | もえろよもえろよ俺よもえろ | 火曜日（星期二）/当等级是20、22、24、26、28、30时随机出现/当挑战达成数是成5、20、35、50、65、80时随机出现/全角色的信赖度30000以上 |
| P33 | 120 | 寝耳に俺 | 水曜日（星期三）/当等级是20、22、24、26、28、30时随机出现/当挑战达成数是成5、20、35、50、65、80时随机出现/全角色的信赖度30000以上 |
| P34 | 120 | 俺の便り | 木曜日（星期四）/当等级是20、22、24、26、28、30时随机出现/当挑战达成数是成5、20、35、50、65、80时随机出现/全角色的信赖度30000以上 |
| P35 | 120 | 玉席かざれば俺なし | 金曜日（星期五）/当等级是20、22、24、26、28、30时随机出现 当挑战达成数是成5、20、35、50、65、80时随机出现/全角色的信赖度30000以上 |
| P36 | 120 | ゆかりの俺 | 土曜日（星期六）/当等级是20、22、24、26、28、30时随机出现/当挑战达成数是成5、20、35、50、65、80时随机出现/全角色的信赖度30000以上 |
| P37 | 150 | 个は俺にして俺はまた个なり | 日曜日（星期日）/等级45以上/挑战达成数156以上/全角色的信赖度60000以上 |
| P38 | 300 | オーバーレイネットワーク | 和特定的角色搭档/等级27以上/挑战达成数94以上/全角色的信赖度25000以上 |
| P39 | 180 | 响きあうハーモニー | 和特定的角色搭档/等级35以上/挑战达成数122以上/全角色的信赖度60000以上 |
| P40 | 50 | ブレーンフレーバー | 最初出现 |
| P41 | 150 | 未来を照らす绊 | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P42 | 150 | 荒ぶる魂の鼓动 | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P43 | 150 | 大いなる黑翼 | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P44 | 150 | 漆黑の蔷薇の香り | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P45 | 150 | 圣レボリューション | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P46 | 150 | カモン！无限の力 | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P47 | 150 | エターナルケージ | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P48 | 150 | コンチネンタルサーカス | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P49 | 150 | あいつらトラブル | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P50 | 150 | アイドルを探せ | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P51 | 150 | 真タイムトラベラー | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P52 | 150 | トラウマチックが止まらない | 和特定的角色搭档/当等级是7、10、13、16、19、22、25、28、31、34、37、40时随机出现/当挑战达成数是12、24、36、48、60、72、84、96、108、120、132、144时随机出现/全角色的信赖度50000以上 |
| P53 | 200 | 时空を超えたテーゼ | P41～46的卡片收集率在70%以上/等级42以上/挑战达成数146以上/全角色的信赖度60000以上 |
| P54 | 200 | かっとビングだぜオレ | P47～52的卡片收集率在70%以上/等级44以上/挑战达成数153以上/全角色的信赖度60000以上 |
| P55 | 250 | たぶんタブーね | P53～54的卡片收集率在80%以上上/等级46以上/挑战达成数160以上/全角色的信赖度80000以上 |
| P56 | 300 | マイワイフプラスプラス | 把全五种稀有模型交给胡桃泽/等级39以上/挑战达成数135以上/全角色的信赖度200000以上 |
| P57 | 573 | 正午の星座 | 在后买画面顺序输入上上下下左右左右LR/等级20以上/挑战达成数70以上/全角色的信赖度25000以上 |
| P58 | 300 | プレビアスジエネレーション | 和《游戏王 双重战力》系列的任何一作进行UMD联动/等级25以上/挑战达成数87以上/全角色的信赖度32000以上 |
| P59 | 500 | スペシャルギフト | 等级50以上/挑战达成数173以上/全角色的信赖度400000以上 |
| P60 | 500 | ファイナルチェッカーフラッグ | P01～P58的卡片收集率在85%以上/等级50以上/挑战达成数173以上/全角色的信赖度300000以上 |




收录了新的扩充包这点非常不错，完善了旧牌组系列体系的同时，也增加了新的超量怪兽体系，不过可能是因为动画版刚开始没多久的缘故，感觉超量怪兽还是担不了大梁，得靠同调怪兽帮忙撑场，期待新作中继续加强




欧洲各大足球联赛的新赛季刚开始不久，一年一度的《FIFA世界足球》也来了，游戏内容还是一如既往的丰富，耐玩度也很高，下面就让我们来了解一下《FIFA 12》吧！

文 miru　编 苍穹　美编 咕噜

| FIFA世界足球12 | | |
|---|---|---|
| FIFA Soccer 12 | | |
| EA Games | SPG | 2011年9月30日 |
| 美版 | 1～2人 | 39.95美元 |
| 无对应周边 | | |

PSP

# 操作指南

游戏一共提供了6套操作模式供玩家选择，相信能满足大部分玩家的需求。如果是习惯了“《WE》系列”操作的玩家，可以选择“New Digit Dribble”操作模式，键位和《WE》的默认模式相同。操作模式随时都能更改，包括在比赛进行中。此外游戏还提供了简易操作模式（Casual Mode），此模式下仅使用×和○两个键位负责控制球员动作，适合新手玩家。以下操作说明均对应默认的操作模式。

## 基本操作·进攻

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| 滑杆 | 控制我方球员移动 |
| ○ | 射门 |
| △ | 直塞球 |
| □ | 长传 |
| × | 短传 |
| L | 换人 |
| R | 加速 |

## 基本操作·防守

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| 滑杆 | 控制我方球员移动 |
| △ | 控制门将 |
| □ | 滑铲 |
| ○ | 协助防守 |
| × | 抢球 |
| L | 换人 |
| R | 加速 |

## 守门员操作

守门员离球比较近时，比如皮球已经到了禁区前沿的位置时，可以按下△键操作守门员。另外守门员开球门球时有6秒原则，这点需要注意。

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| 滑杆 | 移动或选择开球方向 |
| □（未持球时） | 扑救 |
| □或○（持球时） | 大脚开球 |
| △（持球时） | 把球放下来 |

## 高阶操作

注：L键和方向键组合还能做出一些动作，比如垫球，玩家们[illegible]

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| 双击R键 | 让队友跑位 |
| 双击L键 | 调整自身步伐 |
| L+△ | 挑球 |
| L+× | 二过一配合，按L后双击×键 |
| ○+L | 吊门，射门槽积蓄时按一下L键 |
| ○+× | 按○键射门蓄力时，不放开○键情况下按×键可以取消射门 |
| □+× | 长传键，操作同射门，同样可以用×键取消长传 |
| L+→→或←← | 双脚护球，按住L不放，然后输入两次左或右 |
| L+↑↑或↓↓ | 带球晃人，操作同上，输入方向变为两次上或下 |

## 定位球操作

定位球包括点球、任意球、角球，是比赛中得分的绝佳机会。想踢好定位球，除了看玩家的操作技巧之外，也要看球员的能力数值高低，以及技战术是否得当。赛前在准备菜单里的Management项目中的Kick Taker一项，可以设置本队主罚定位球的默认队员。

**任意球：**我方发任意球时，画面中会显示开球点距离球门多少米，根据这个距离的长短来决定是选择直接射门还是传球。选择直接射门的话，先用滑杆调整角度，然后按○键大力抽射，一些任意球数值（FRKICK）比较高的球员，如哈维、伊布这些FRKICK值在80以上的球星，很容易踢出世界波直接破门，但是射门力度不要太大，否则球会打飞。如果不选择直接射门，可以和队友配合来展开进攻，即战术任意球。在球摆好后，按R键可以唤来一名队友站在旁边，R键+滑杆左或右可以调整队友的位置。把旁边的队友位置调整好后，按下R键+○键可以让这名队友直接射门；按下R键+□键让队友长传；按住R键+×键可以使用双人配合，配合队员开球后马上把球传给玩家控制的队员。战术任意球在离球门较远、难以直接攻门、或开球位置和球门形成的角度较小时使用比较容易形成威胁。当

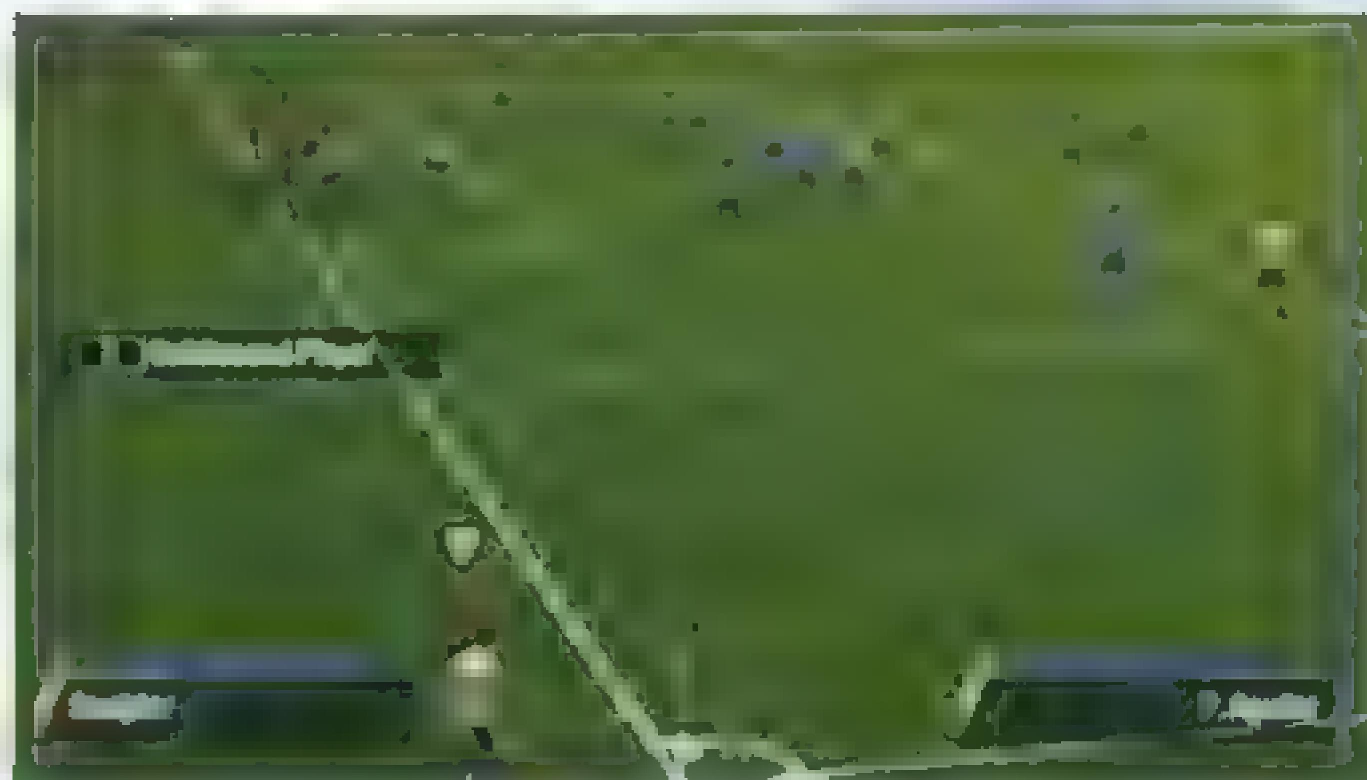





对方开任意球时，我方可以组织人墙防御，按下×键能选择人墙队员，人墙的位置可以做一定程度的移动，用滑杆的左、右方向就行了。对方任意球射门时，按下□键可以使人墙中的队员起跳，有一定几率挡住对方的射门。

**点球：**当对方获得点球时，玩家需要操作守门员，游戏的视角也会切换到对准球门后面。对方射门时，按下×键可以做出扑救动作，方向键或者滑杆能够调整扑救的方向。点球时的操作在所有操作模式下都是一样的。

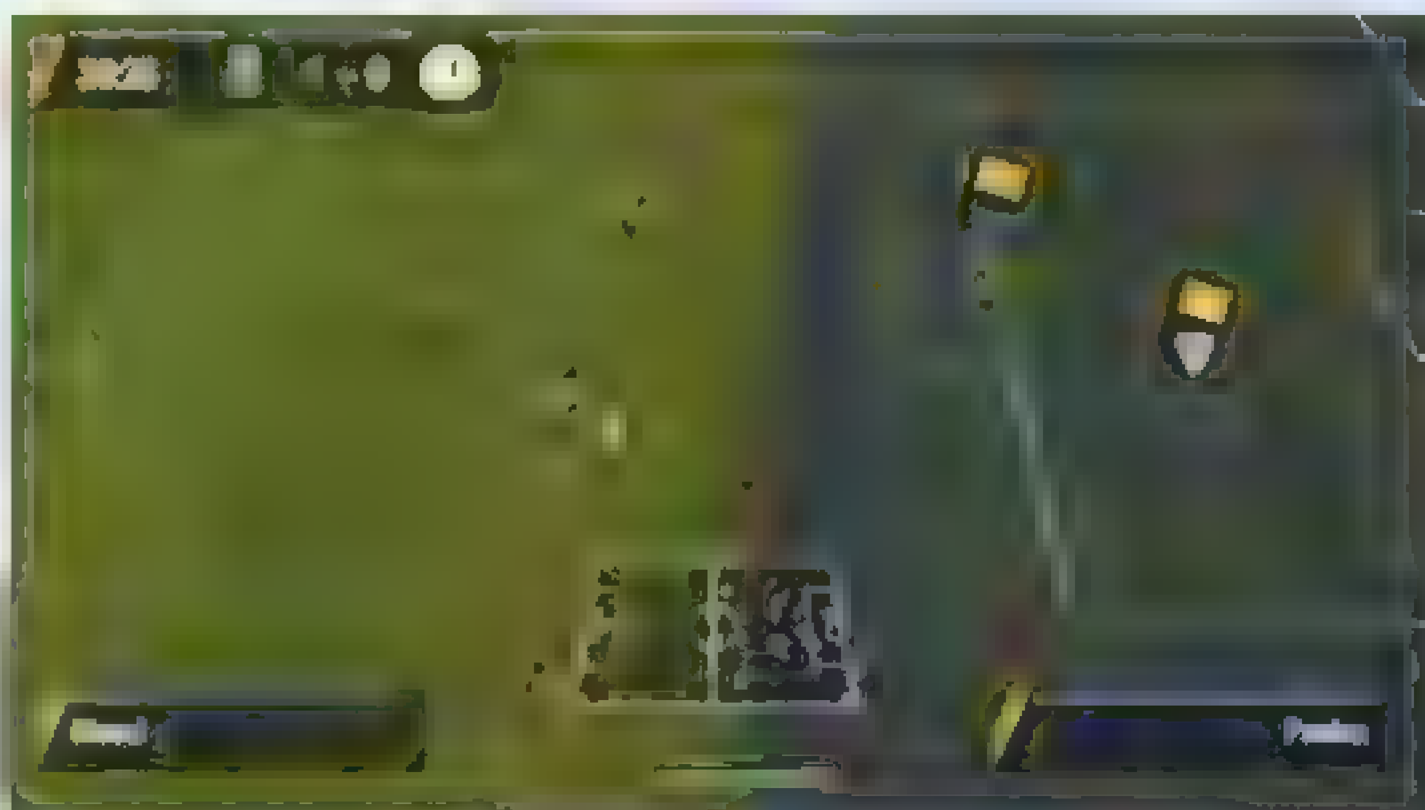
**角球：**获得角球后，先使用滑杆调整开球方向，此时的○键和□键功能会变得差不多，都是将球踢往禁区，按下L键+○键可以压低球的高度进行传球，×键仍然是短传。开角球时也能按R键叫来配合队员，不过没任意球时的战术配合那么丰富多样。



## 细微事项

球员状态菜单：比赛中，球员的体力会不断消耗，当比赛进行一段时间之后，可以看到球员的体力变化。当看到疲惫图标被点亮时，说明球员体力消耗过大，可以考虑将其替换下场了。当球员状态图标中的红叉标志被点亮时，说明球员已经受伤，应该马上换人。当球员犯规被出示黄牌之后，状态图标最右边的黄牌标志就会被点亮，此时要特别注意此球员，避免再一次吃黄牌被罚下。



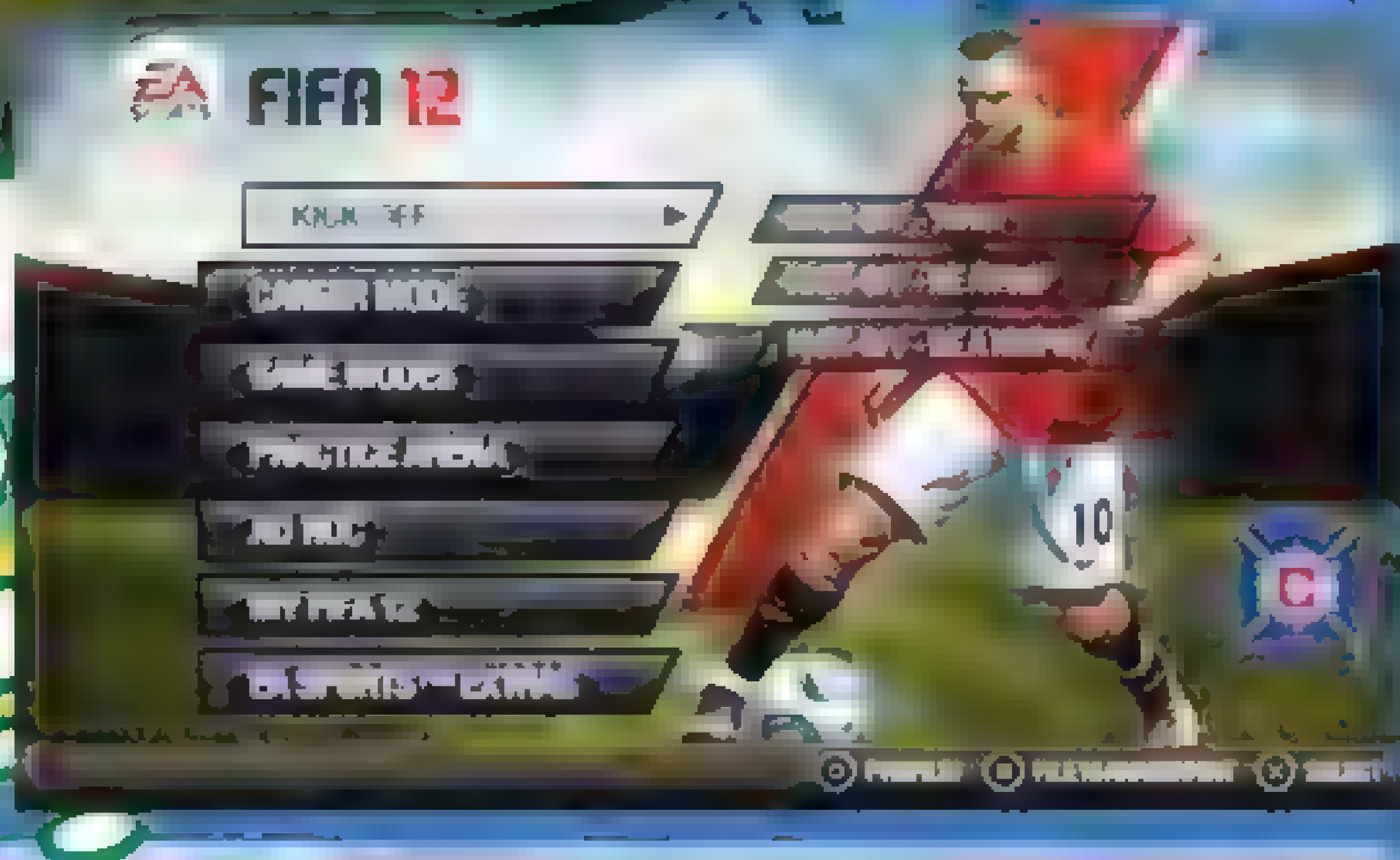


**六秒钟原则：**当我方守门员开始持球，必须在六秒钟之内将球开出，如果超出时间限制，系统会自动让守门员开球。此设定是为了防止故意拖延比赛时间，当然这规则只对呆在禁区内的守门员有效。

**越位提醒：**在前场发动进攻，传球给进攻队员时，一定要注意对方是否越位。《FIFA》有个贴心的设定就是越位的队员头上会有提示标志，看到了这个小旗就别把球传过去了。



# 模式介绍




## THE SEASON：联赛模式

进入此模式后，首先要选择参加哪个联赛，然后再选择喜欢的球队。《FIFA 12》收录的联赛数量非常多，来自欧、亚、美三大洲，其中欧洲大部分国家的一级联赛都有收录，一些水平较高的二级联赛如英甲、意乙等也被纳入联赛名单，此外韩国的K联赛、美国MLS、拉美的墨西哥、巴西联赛等也都能选择。各个联赛的参赛球队数量不等，因此一个赛季要进行的比赛数量会有所差别。大部分联赛进行期间都会穿插着进行杯赛，杯赛的数量可能不止一个，比如西甲就有西班牙超级杯和国王杯两种杯赛，像国王杯这种逐轮淘汰的赛制，一旦球队被淘汰，之后的赛程中就没有杯赛的比赛了。联赛模式不用管球队的经营和球员的转会等事项，只需要按照赛程进行比赛即可，目标当然是取得联赛冠军和杯赛冠军。

| 菜单解说 | |
|---|---|
| Play | 进行下一轮联赛或杯赛 |
| Quick Sim | 快速模拟，跳过下一轮比赛，比赛结果由系统自行计算 |
| Team Management | 队伍管理，可以进行阵型、球队风格、球衣号码变更等操作 |
| Calendar | 赛程，查看本赛季的联赛和杯赛时间安排 |
| Competitions | 积分榜，查看联赛详细积分榜、杯赛晋级等信息 |
| Save | 存档 |

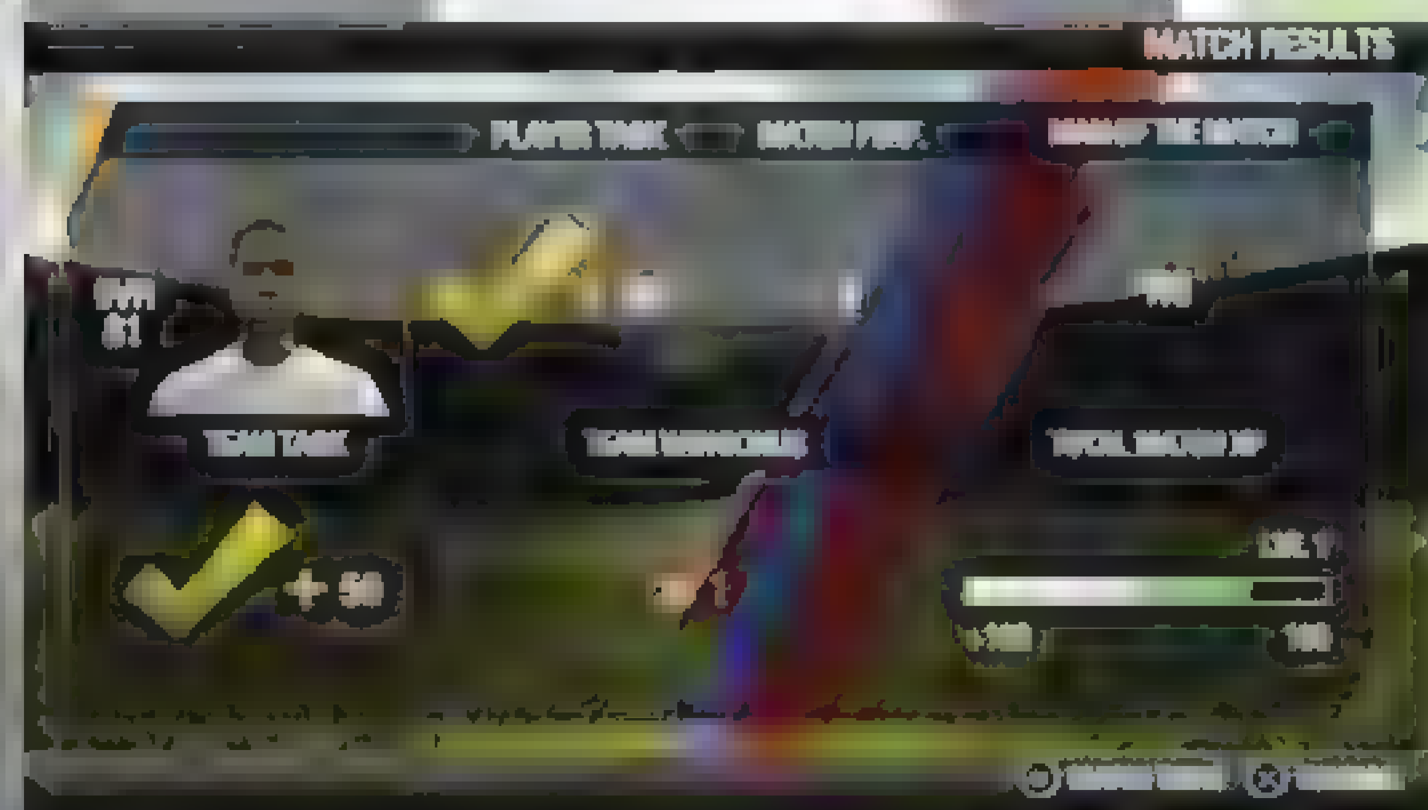
## CAREER MODE：生涯模式

生涯模式中可以体验一段精彩的足球人生，玩家可以选择扮演球员、教练或者经理，扮演不同的角色，游戏的方式也会有所不同。

### PLAYER：球员

玩家可以选择或者自创一名球员征战绿茵赛场，亲手控制他去获得各种荣誉。如果选择自创球员，则要从默默无闻的菜鸟开始踢起，首先设定好球员的位置、名字、国籍，然后再设定容貌和体型，最后再选择需要加入的球队。以上所说的全部设定好之后，就可以开始作为一名球员的绿茵之旅了。

此模式下每场比赛都有球队目标（Team Task）和个人目标（Player Task），完成之后就能获得经验值（XP）。经验值非常重要，在界面菜

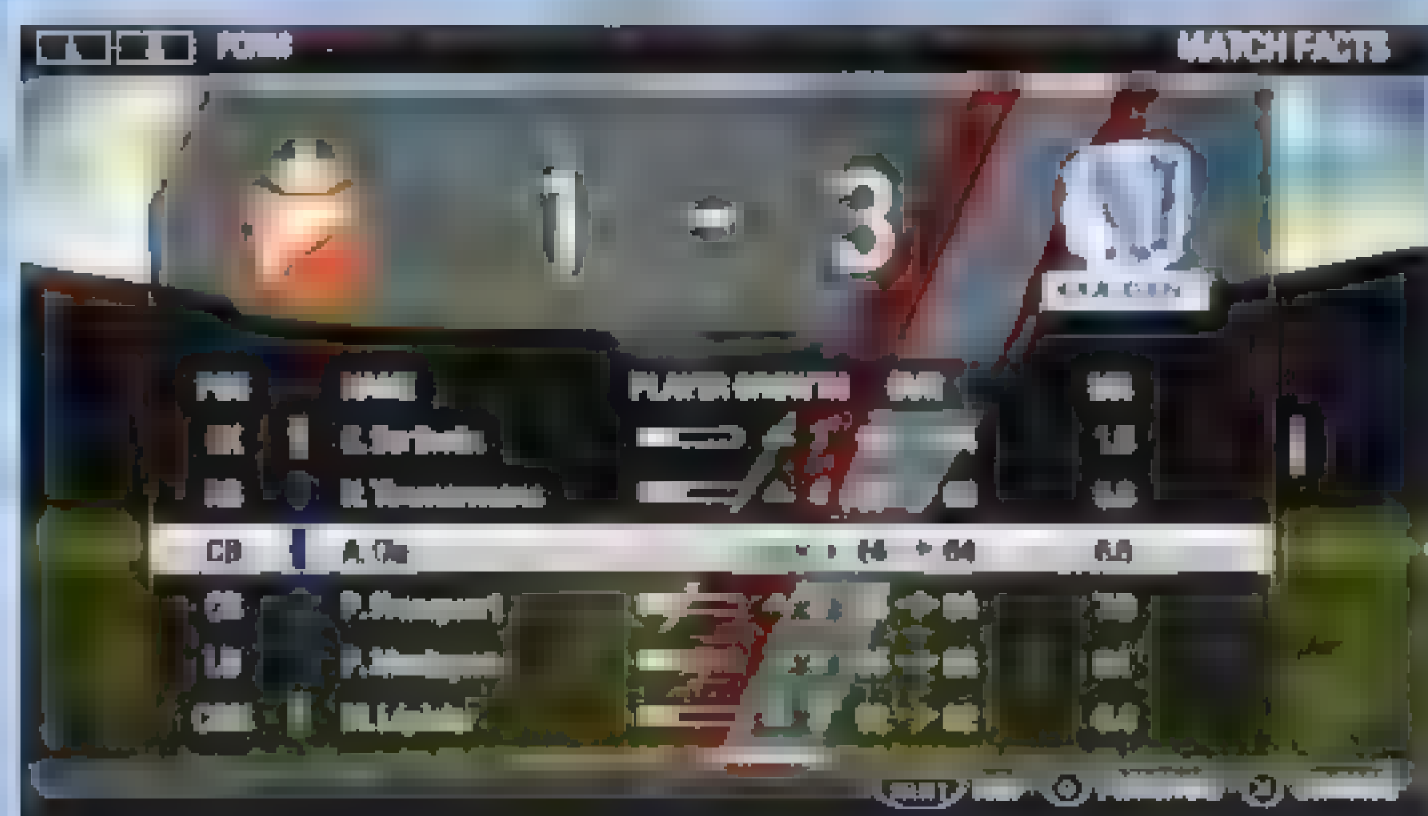



单的Career Management里选择Boost Attributes可以查看自身能力数值，这些数值都能使用经验值进行提升。经验值除了可以提升自身能力外，还能影响队友对自己的态度。游戏初期队友都不太愿意把球传过来，当经验值累积到一定量之后，就可以在比赛中向队友下达各种指令，经验值5000以上能开角球，到8000以上时就可以主罚任意球了。在球队的良好表现也能提高名声（Fame），名声高了就可以上新闻，或是被招进国家队、为国家荣誉而战。名声的高低设置有相应的称号，刚出道时名声值为0，对应称号Unknown，名声值最高可以累积到6000点，称号Prominent。如果在一支球队呆久了想换个东家，选择Career Management里的Transfer Request项目就可以了。

### COACH：教练

教练模式的基本菜单和球员模式差不多，不过Career Management里的最后一个选项变成了Quit Job，这并不是辞职，而是换球队。教练模式最大的特点就是多了信息提示和青训营（Youth Academy），可以安排球队训练。

信息提示是每场比赛准备前出现的，会提供一些有潜力的球员的情报、友谊赛信息等。此模式下的比赛可以用多种方式进行，包括选择操作某一名球员、或者操作整个球队，以便充分了解球员和球队，自动模拟时也有多种选项，可以选择全程观



看电脑模拟的比赛或者直接跳过看结果。比赛结束后，会显示每一名我方球员的状态变化。训练球员是教练的主要职责，发现青训营中有潜力的队员可以马上推荐入一线队。在主界面的Office选项里有训练（Training）一项，在这里可以安排球队的训练日程，并有针对性的进行各种训练。

### MANAGEMENT：经理

玩家在此模式下将扮演球队的经理，主要负责球队的经营和球员转会事项。开始时先设定好经理的基本参数，然后就要选择赞助商，每个赞助商所赞助的总金额不同，而且金额的分布也不同，选择时要注意并不是金额越高越好，有些赞助商提供的奖金条件比较苛刻，所以选择时要权衡一下。本

| 菜单解说 | |
|---|---|
| Calendar | 查看球队的日常安排，可以在非比赛日安排球队训练 |
| Scouting | 派出球探到世界各地发掘有潜力的队员 |
| Youth Academy | 青训营，可以让能力合格的年轻队员进入一线队 |
| Staff Upgrades | 提升团队的水平，包括各种教练，队医，球探等 |
| Sponsor Details | 查看赞助商的情况 |
| Financial Prediction | 球队财政情况的预览 |
| Board Expections | 查看球队经理的状态 |
| Currency | 更改货币单位，有美元、英镑和欧元可供选择 |

模式的菜单项目相比前两种模式更加丰富，Office菜单主要用于球队的日常运营。

而Transfer就是转会事务了，里面有转会市场（Transfer Market），用于查看可以转会或者租借的球员，钱不是很多的话可以选择租借，这样就能不付转会费，只给球员工资。另外我方的球员也能拿到转会市场去挂牌，在Club Transfer List里面选择不想要的球员就行了。转会是否成功要等到下一轮比赛结束后才能看到。

## 其他模式

**Kick Off Be A Pro：**此模式下玩家只能操作我方球队中的一名球员，且不能更换。玩家在球员没持球时可以向非操作队员下达一些指令，如果当时条件不利于执行指令，电脑队友会拒绝。指令的动作和我方持球情况下差不多，比如按〇键就是让持球队友射门，按×键就是让队友把球短传过来等等。

**Be A Keeper：**守门员模式，这是从《FIFA 11》开始引入的新模式，在此模式下，玩家扮演的是球队的最后一道防线——守门员，比赛的默认视角是面向对方球门的，不过也可以在选项中设置回普通视角。由于守门员完全是玩家控制的，所以去前场参加进攻也并非不可能。一旦守门员吃红牌被罚下，就要马上替换替补守门员上场。

**Challenge：**分为初级和高级，挑战任务一般就是进对方几个球，比赛的难度、球队则是定死了的，不能更改。另外提供自定义挑战模式（Custom），玩家可以自己设置挑战条件。

**Practice：**即练习模式，在此模式可以选择球队进行日常的训练，除了一般的自由训练之外，也能针对性地进行各种定位球的练习。此模式也对应守门员模式，玩家可以熟悉守门员的各项操作方法。

**Soccer IQ：**此模式就是个猜谜游戏，问题大部分都和玩家建立档案时选择的最喜欢球队有关。一直回答对就能进球，反之就会失球，也有90分钟时间限制。






相较于去年的PSP版《FIFA 11》，《FIFA 12》的游戏素质并没有很大的提升，但是一些改进之处还是很可取的，比如改善了电脑AI，不再像前作那样进攻时经常没人来接应的情况，电脑在前场的跑位要积极很多，打出配合也比较容易；射门判定也做了调整，不会像前作那样射门有较高概率击中门柱。不过《FIFA 12》相较于前作少收录了土耳其的联赛，国家队也少了几个，比如中国队（但有些联赛中能见到中国球员），不过总的收录数量仍然很足，玩着各国联赛也能让玩家增进对这些国家足球的了解。《FIFA 12》在模式上完全继承了前作，提供了丰富的游戏模式，但是也有遗憾，比如还是没有欧洲冠军杯这项著名赛事。总之《FIFA 12》只能算是《FIFA 11》的改良版，虽然谈不上进化，但素质仍然出众！

文 Mr.Prince 编 苍穹 美编 sienna




## NBA篮球 2K12

NBA 2K12

| 2K Sports | SPG | 2011年10月4日 |
|---|---|---|
| 美版 | 1～2人 | 19.99美元 |
| 无对应周边 | | |

PSP

一年一度的《NBA 2K》终于来了，新的球员数值、新的转会数据、新的动作、新的模式……在NBA停摆、姚明退役的时候，这款玩家们期待已久的《NBA 2K12》到底会给玩家带来什么惊喜和感动呢？接下来让我们一起来看看吧！



## 操作介绍

### 基本操作

| 按键 | 菜单 | 进攻 | 防守 |
|---|---|---|---|
| 滑杆 | – | 移动/罚球 | 移动/罚球 |
| ↑ | 选择 | 呼叫挡拆 | 举手干扰 |
| ↓ | 选择 | 控制两名球员 | 双人包夹 |
| ← | 选择 | 快速换人 | 快速换人 |
| → | 选择 | 进攻战术板 | 防守战术板 |
| ○ | – | 变向运球 | 制造进攻犯规 |
| × | 确定 | 传球 | 切换球员 |
| □ | – | 投篮 | 抢断 |
| △ | 取消 | 转身/垫步/要球 | 盖帽/篮板 |
| L | – | 精确传球/低位单打 | 精确换人 |
| R | – | 晃动 | 加速跑 |
| Start | 确定 | 暂停打开菜单 | 暂停打开菜单 |
| Select | 打开隐藏菜单 | 叫暂停 | 故意犯规 |

### 操作技巧

首先为新接触本系列的玩家解释一下球员下方的类似手机信号的标志，这个标志表示该球员在某个位置上的投篮精准度，随着球员持续进球、过人，该球员会进入手感极佳状态，信号标志的颜色则直观地显示手感状态的好坏，蓝色为手感差、橙色为手感上佳、红色为手感火热。



**背身单打**：通常适用于内线球员，球员运球至篮下，这个时候按住L+□键，用滑杆使球员朝篮筐移动。如果是强壮型的球员就会甩开防守球员，转身扣篮；若是瘦弱一点的则会转身跳投。背身单打是很实用的一招，但是要注意对方会来断球，小心别被断掉。

**变向假动作**：变向假动作就是指球员在变向移动时，防守队员判断出了变向路径，这时可以迅速倒退回到原来的路径或再次变向，以达到晃开防守队员的目的。球员处于持球状态时，按两下○键再配合R键就可以实现变向假动作，但是注意容易别撞倒防守球员。

**勾手投篮**：方法一，按住L键运球至篮下，背打对方球员，靠近3秒区轻按□键就有可能出现跳投和勾手，这个时候要多注意对方的防守站位，如果防守队员全部到位就别强突了，还要小心别被对方球员绕前断球；方法二，站在篮下，离篮筐很近的时候，按住□键，就会出现勾手或者扣篮。

**反身上篮**：沿底线突破时，将滑杆向底线方向推并投篮，即可做出这个动作。如果扣篮和弹跳能力比较高，在这个情况下，容易出现空中换手扣篮的动作。

**转身突破**：运球背打对方时，按住R键+△键，接着选择上篮或扣篮。

**梦幻舞步**：持球状态下，按L键背身单打对方，3秒区内L+滑杆↑/↓+□键。

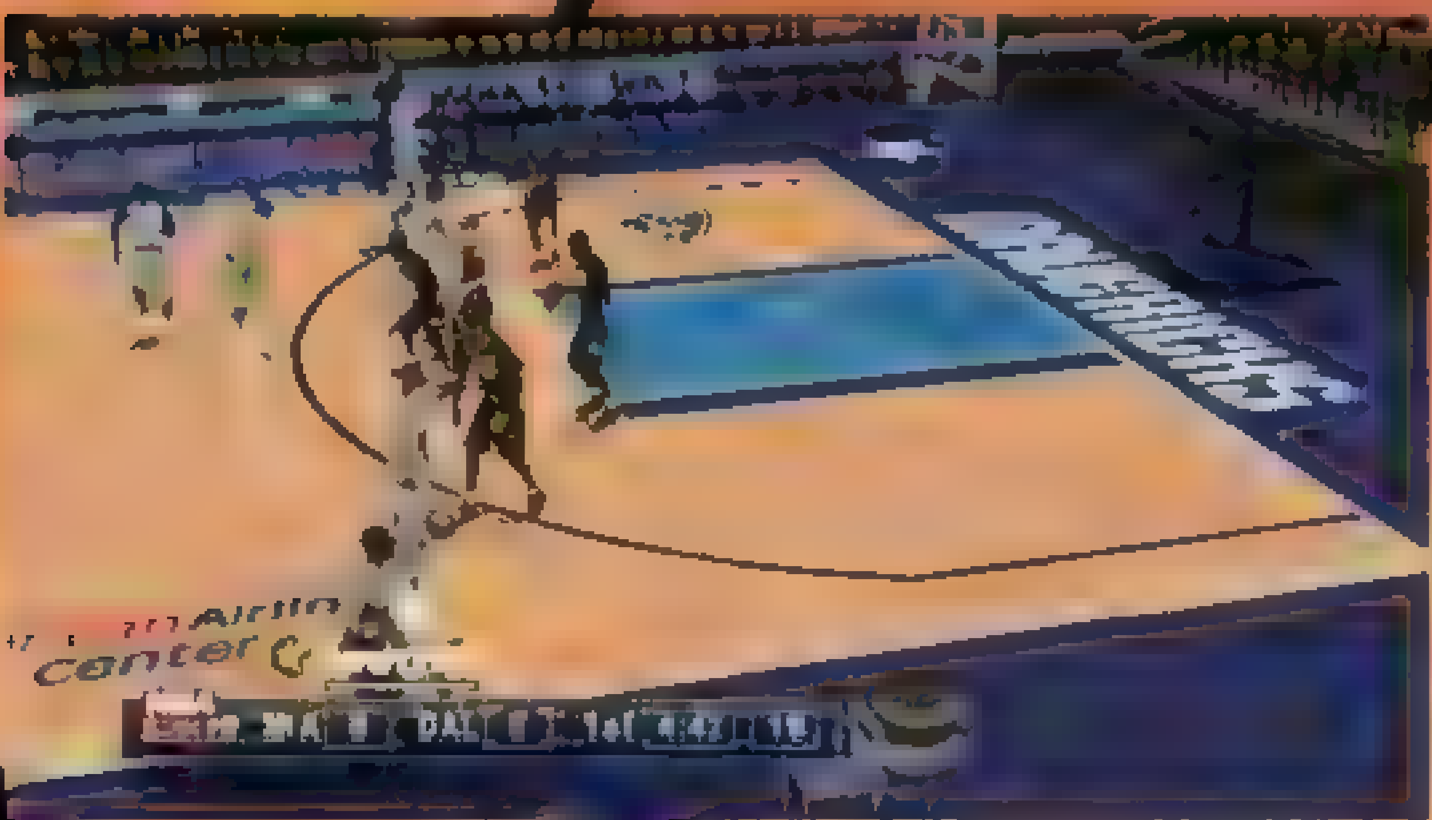
**换手上篮**：带球上篮的同时向球员无球手方向推动滑杆。

抢断的技巧：抢断其实很简单，不要过去直接按□键，这样容易犯规。笔者推荐的方法是引诱持球球员传球，让玩家所控制的球员站在对方持球球员和最近的一名对方无球球员之间，注意距离要自己把握好。既不能让对方球员轻易移动溜走，也不能自己站得太近导致对方不敢传球。这样持球球员的传球几率就很高，看到持球球员出手再果断按□键，抢断就轻松多了。



## 战术介绍

在对手摆出坚固的防守阵型时，一味地盲目进攻反而收不到任何效果，所以要踏踏实实、谨慎地处理每一次传球和每一个挡拆造成的空隙，给对手以致命一击——这就需要依靠"《2K》系列"强大的战术系统。不同的进攻战术都能有效地撕开对方的防线，防守战术同样可以让对方的攻势变成徒劳。



### 进攻战术板

| 战术名称 | 战术简介 |
|---|---|
| Quick Screen | 掩护，隔开控球球员的防守人，以形成投篮机会 |
| Quick Post Up | 低位单打，拉空内线，使内线形成一对一单打机会 |
| Quick Isolation | 单打，无球队员拉开位置，让持球队员形成单打机会 |
| Quick Pick & Roll | 中锋上前挡拆后切入 |
| Seahawk C backdoor | 中锋高位策应，其他队员跑空位寻找投篮机会 |
| Double Screen PG | 后卫弧顶交叉跑空位，制造对手错位防守 |
| PF Low Post2 | PF三秒区外顶位挡拆后空切或中投 |
| Free SF | SF自由穿插跑空位 |

### 防守战术板

| 战术名称 | 战术简介 |
|---|---|
| Halfcourt Trap | 半场夹击防守，由两名球员包夹进攻方控球队员，其余三名防守队员伺机阻断该控球队员传球路线，以实现抢断或迫使对方传球失误 |
| Fullcourt Press | 全场盯人紧逼防守，落后时的常用战术，全场以人对人的贴身紧逼，逼迫对方球员失误，以争取比赛时间，获得球权 |
| 2-3 zone | 2-3区域联防，偏重针对内线的联防防守，由三名防守球员分别站住罚球弧内、弧顶以及底线两侧，控制中路，另两名防守球员游动外线，进行干扰或抢断 |
| Man to Man | 人盯人战术 |
| Fullcourt Trap | 全场盯人夹击，通过夹击造成对方失误，是半场夹击防守的延伸，需要防守球员更积极地移动预判对方的传球路线，以实现抢断，控制球权 |
| Box and 1 zone | 4-1联防，其突出特点是需要一名移动迅速、体能充沛的球员盯防对方实力突出的明星球员，其余四名防守球员在罚球顶至底线位置游动 |
| 1-3-1 zone | 1-3-1区域联防 |
| 3-2 zone | 3-2区域联防偏重于对方外线球员的防守和干扰，适用于对手内线实力不是很强的情况 |



## 模式介绍

这里先简单介绍一下本作的各个模式和选项的作用，最具可玩性的王朝模式、生涯模式以及乔丹模式会在后面作进一步介绍。




| 名称 | 简介 |
|---|---|
| Quick game | 快速开始，直接选择两支球队开始比赛 |
| Game modes – The Association | 王朝模式，需要玩家选择一个球队当经理，利用20年来经营交易买卖球员、打比赛 |
| Game modes – Season | 赛季模式，和王朝模式差不多，但是玩家只可以游玩一个赛季的比赛，不计士气和成长 |
| Game modes – Playoffs | 季后赛模式，带领球队打季后赛 |
| Game modes – Street | 街头篮球模式，此模式里面有全场、半场、单挑和21分等形式 |
| Game modes – Tournament | 自定义锦标赛，能任意选择4、8、16支球队进行比赛 |
| Game modes – Practice | 训练模式，学习和练习游戏中的各种操作技巧 |
| Game modes – Situation | 自定义比赛 |
| My Player | 生涯模式，可以创建一个属于自己的球员在联盟发展，让玩家体验仿佛是自己在NBA打球的感觉 |
| Jordan Mode | 乔丹模式，该新模式可以让玩家体验迈克尔·乔丹辉煌的职业生涯中最著名的10场比赛 |
| Features | 游戏音乐 |
| Save/Load | 存档、读档 |
| Options | 游戏设置 |
| On Line | 在线联机 |

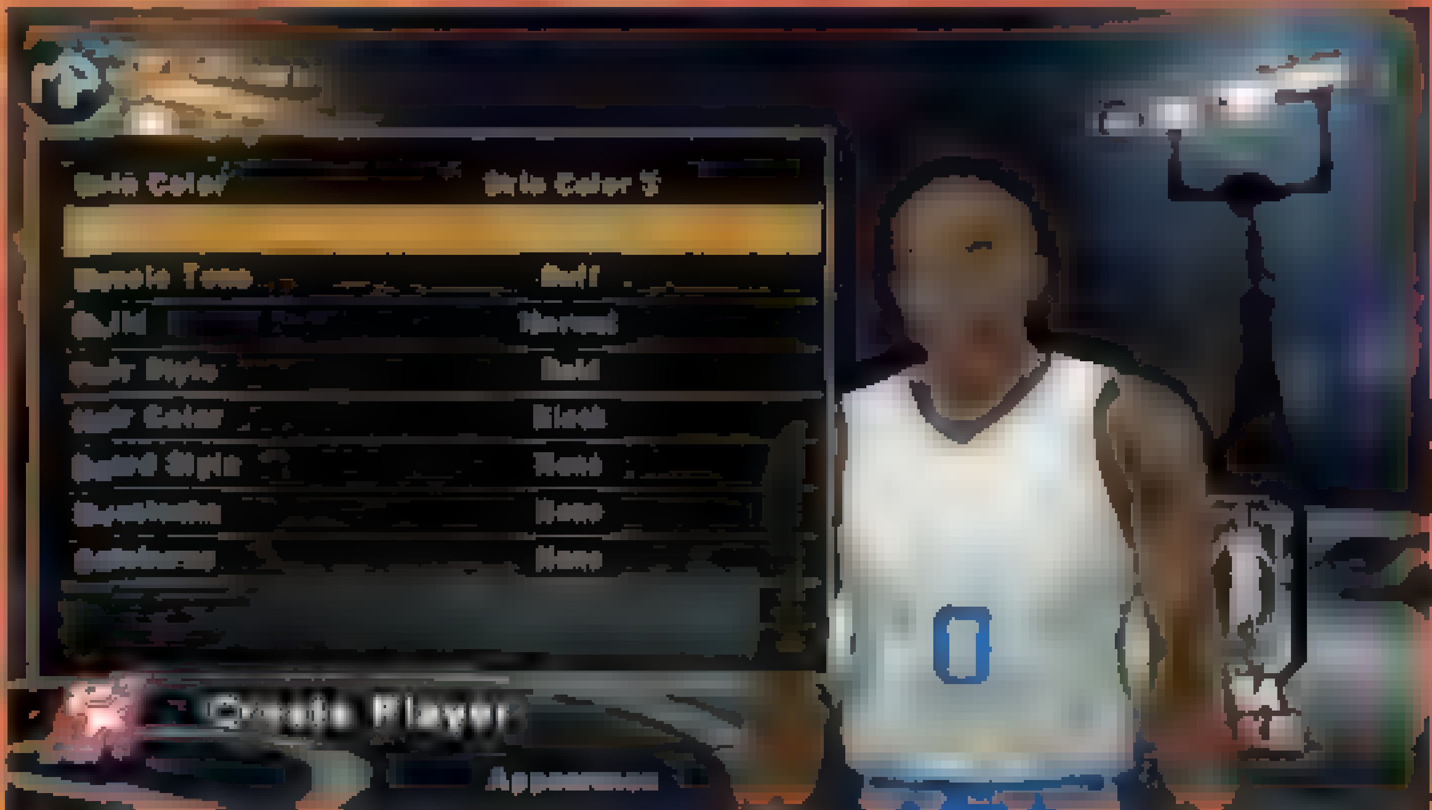
## THE ASSOCIATION：王朝模式

王朝模式是《NBA 2K12》的核心模式之一，也是篮球爱好者花时间最多的模式之一。进入此模式后会先让玩家设定比赛场次、时间等等，如果玩家不喜欢电脑之间乱转会，可以把Allow CPU Trades选项调为off，不然电脑的转会会十分混乱。开始自己的王朝模式后，还要建议玩家进入Options-Coach Settings，把Timeout与Substitution改为Manual（手动模式），这样有利于及时调整战术，避免电脑乱换人。在比赛中，如果对手球队中有手感正佳的球员就要及时喊暂停，消除它的"红手"状态。在第四节尾声落后的情况下故意犯规是抢时间最有效的方法。尽量不要用一套阵容从联赛开始打到联赛结束，这样队内球员会有情绪，调配好每个球员的上场时间也是非常重要的。下面是王朝模式中各项菜单的功能。

| NBA.COM：NBA新闻中心 | |
|---|---|
| Homepage：主页 | |
| Standings：名次查看 | Team Standings：球队排名 |
| | Power Rankings：球队权力排名 |
| Statistics：联盟数据统计 | Player Stats：球员数据统计 |
| | Team Stats：球队数据统计 |
| | Rookie Watch：新秀数据统计 |
| League News：联盟新闻 | ALL-STAR Votes：全明星投票 |
| | Players Of Week：每周最佳球员 |
| | Players Of Month：每月最佳球员 |
| | Rookies Of Month：每月最佳新秀 |
| | Injury Report：伤病名单 |
| Simcentral：模拟中心 | |
| General manager：球队管理模式 | |
| Roster：名单管理 | Team Roster：球队名单 |
| | Team Needs：球队需要 |
| | Free Agents：自由交易市场，自由球员的转会市场 |
| | 2 Team Trade：双方交易，两只球队间的交易 |
| | 3 Team Trade：三方交易，三只球队间的交易 |
| | Trading Block：等待交易名单 |
| Personnel：职工名单 | |
| Scouting：球探模式 | Prospect List：选秀球员列表 |
| | Big Board：交易行情表 |
| | Scout Status：球探状态 |
| | Player Scouting：球员心情，球员心情的好坏取决于上场时间 |
| Messaging：短消息 | |
| Job Status：工作状态 | Owner Status：老板状态，可以查看老板的心情，输得多老板自然不高兴 |
| | Resign Position：辞职，选择另一家俱乐部 |
| Team Budget：球队预算 | |
| Coaching：助教模式 | |

| Gameplan：比赛计划 | Lineup：首发设置 |
|---|---|
| | Plays：战术设置 |
| Practice：日常训练 | |
| Development：训练中心 | |
| Progression：比赛趋向设置 | |
| Reward Points：奖励数值 | |
| VIP | Manage：VIP管理 |
| | Set Playback：设置VIP回放 |

## MY PLAYER：生涯模式




生涯模式模式下玩家要自己创建一个角色，包括姓名、位置、身高、国籍、面容、肤色等项目需要一一设定。编辑好角色后会开始打两场新秀赛，比赛的表现决定着今后加盟的第一支球队，每场比赛结束后会根据评价来奖励skill polints balance点数，玩家可以在my player菜单里面选择my points来查看自身角色能力数值，各项能力都可以利用skill polints balance点数来提升，能力提升后会令自身综合评价提高，而评价越高越容易与队友进行配合。在此模式的基本目标就是要玩家打出高评价然后帮助球队获得胜利，只有球队取胜和评价提高才能获得更多的能力点给玩家分配。但要注意只顾得分，球场的评价是不会很高的，只有在攻防两方面同样做到尽职尽责才会有较高的评价，一般会得到好评价的有抢断、盖帽、助攻，在好的时机下投篮、上篮、灌篮、以花哨的动作过人、到位的防守等等。接下来给出各项能力的翻译，希望对玩家们的球员生涯之旅能够有所帮助。

| 能力项目 | 中文译名 |
|---|---|
| Shooting(close) | 近距离投篮 |
| Shooting(med) | 中距离投篮 |
| Shooting(3pt) | 三分远投 |
| Free throw | 罚球 |
| Layups | 上篮 |
| Dunking | 灌篮 |
| Ball handling | 控球 |
| Passing | 传球 |
| Low post off | 低位进攻 |
| Low post def | 低位防守 |
| Blocking | 盖帽 |
| Stealing | 抢断 |
| Off rebouning | 进攻篮板 |

| 能力项目 | 中文译名 |
|---|---|
| Def rebouning | 防守篮板 |
| Speed | 速度 |
| Stamina | 体能 |
| Durability | 防止受伤倾向 |
| Off awarenss | 进攻意识 |
| Def awarenss | 防守意识 |

## JORDAN MODE 乔丹模式

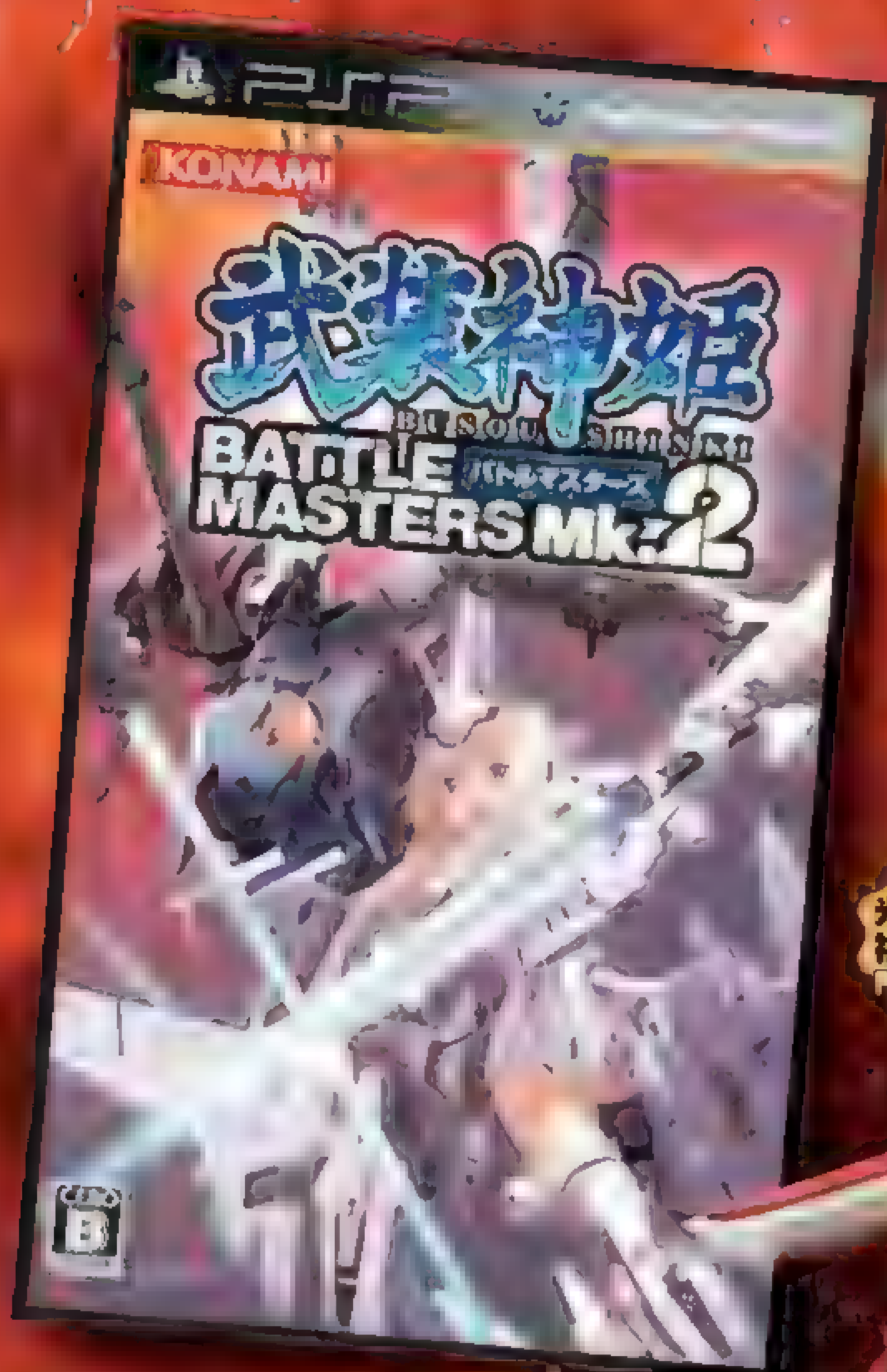


乔丹模式下分为乔丹挑战模式和乔丹生涯模式，只有先把乔丹挑战模式中的10关全部通过，才能开启乔丹生涯模式。下面简单的介绍一下10关挑战。

| 关卡：The Arrival | 挑战项目：得分63+、命中率50%+、助攻6+ |
|---|---|
| 历史：1986年季后赛，公牛对阵凯尔特人，乔丹全场41投22中，罚球21罚19中，狂砍63分，创下NBA历史上季后赛个人单场得分纪录，至今未被打破！ | |
| 要点说明：首先注意有命中率要求，所以不要拿到球就投，尽量多利用突破得分，分数差不多了就多吸引对手注意力再传球，如果觉得时间不够用可以用故意犯规让对方进攻，反正不需要胜利。 | |
| 关卡：69 Points | 挑战项目：得分69+，命中率50%+、助攻6+、球队获胜 |
| 历史：69分是乔丹在NBA的单场得分最高纪录，1990年季后赛公牛对阵骑士，他的命中率超过60%，全场37投23中。 | |
| 要点说明：基本打法还是和上一个挑战一样，但要注意的是这次要求球队获胜。 | |
| 关卡：Shootout | 挑战项目：得分超过Dominique、Dominique的得分不超过25、助攻5+、球队获胜 |
| 历史：乔丹与威尔金斯的得分王之争。威尔金斯可以说是乔丹职业生涯得分方面的主要竞争者之一，乔丹与威尔金斯间的强烈竞争意识，带动了整个NBA。 | |
| 要点说明：这个挑战尽量把Dominique挤出内线，迫使他在外线投篮或者直接让他没有出手的机会，也不要使用包夹，不然Dominique很容易溜进去，最后注意球队需要胜利，实力不行的话就不要太鲁莽进攻了。 | |
| 关卡：Bad Boys | 挑战项目：得分47+、助攻4+、球队获胜 |
| 历史：1990年公牛对阵活塞，为了遏制乔丹，活塞队主教练查克·戴利创造了“乔丹法则”，就是用一切可能的道德或不道德手腕阻止乔丹的进攻，这项法则招致两队比赛时经常发生摩擦。 | |
| 要点说明：多利用乔丹突破后撤步跳投，直接上篮或者跳投的话要小心被封盖。 | |
| 关卡：Refuse 0–2 | 挑战项目：得分33+、助攻13+、篮板7+、抢断2+、球队获胜 |
| 历史：1991年总决赛，乔丹职业生涯的第一场总决赛，等待他的是魔术师约翰逊领军的湖人队。当时第二场比赛中乔丹18投15中，61%的命中率，至今也仍是总决赛的命中率记录。 | |
| 要点说明：篮板和抢断都是技术活，篮板有点难度，可以考虑用乔丹打PF，看到对方投篮就往篮下跑，抢断的话看到对方球员控球就往离它最近的空手球员中间跑，引诱他传球。 | |
| 关卡：The Shrug | 挑战项目：上半场得分35+、上半场投进6个三分球、Drexler的得分不超过20、球队获胜 |
| 历史：1992年对阵波兰开拓者，乔丹半场拿下36分，其中还投中了6个他不擅长的三分球，也是那场比赛留下了乔丹耸肩的经典照片。 | |
| 要点说明：这个挑战主要得注意对Drexler的防守，还有一个方法就是多利用乔丹突破造成Drexler犯规，犯规几次他就坐回板凳了。 | |
| 关卡：Double Nickel | 挑战项目：得分55+、命中率55%+、助攻2+、球队获胜 |
| 历史：1995年对阵尼克斯，身披45号战袍的乔丹39投21中，3分球4投3中，11罚10中，砍下55分，带领公牛113–111险胜尼克斯，他用55分撕碎了尼克斯队的防守，后来人们将这场比赛比赛称为“double–nickel”（注：double–nickel，是1974年订立的全美公路每小时55英里的车速限制）。 | |
| 要点说明：这个挑战没什么难度，记住挑战条件要求，正常发挥即可。 | |
| 关卡：Father's Day Victory | 挑战项目：得分22+、篮板9+、助攻7+、球队获胜 |
| 历史：1996年对阵超音速第六场总决赛，乔丹捧起了第四个奥布莱恩杯，在父亲节这天，终场哨响起时，一直被丧父之痛折磨的乔丹抱着篮球哭倒在场地。 | |
| 要点说明：这时候的乔丹能力很强，本挑战同样只有篮板是个难点，多参考挑战5的打法。 | |
| 关卡：The Flu Game | 挑战项目：得分38+、篮板7+、助攻5+、球队获胜 |
| 历史：1997年总决赛留在盐湖城的最后一战，乔丹在食物中毒之后凭借着强大的精神力拿下全场38分，终场哨响起时乔丹无力地倒在了皮蓬的怀中。 | |
| 要点说明：受伤的乔丹能力略有下降，多利用突破得分，注意力多放在篮板方面，还有尽量不要给对方的John投篮机会，他可是三分球好手。 | |
| 关卡 Michael's Last Dance | 挑战项目：得分45+、抢断4+、助攻1+、球队获胜 |
| 历史：1998年对阵爵士，最后时刻乔丹从马龙手中断球成功，晃倒防守球员造成绝杀。乔丹以他所能做到的最完美的方式结束了自己在公牛队的职业生涯。 | |
| 要点说明：这个挑战的难点是抢断，抢断的技巧还是注意站位，尽量站在控球人和可能接球人中间的位置，诱使控球人传球，其余难度不大。 | |

### 玩后感

整体而言今年PSP版的《NBA 2K12》和前作相比没有太多的提升，背身连打有时还会出现僵住漂移的搞笑动作，球员转会数据也不是很准确。不过在球员投篮动作和球员面部特写等细节方面还是做了一部分调整，基本上每个球员都有了自己的专署动作。值得一提的是本次PSP版的《2K12》加入了家用机版《2K11》的乔丹挑战模式，无缘尝试家用机版的玩家这下也可以在PSP上体验乔丹的经典比赛了，值得喜欢篮球和乔丹的掌机玩家一玩！



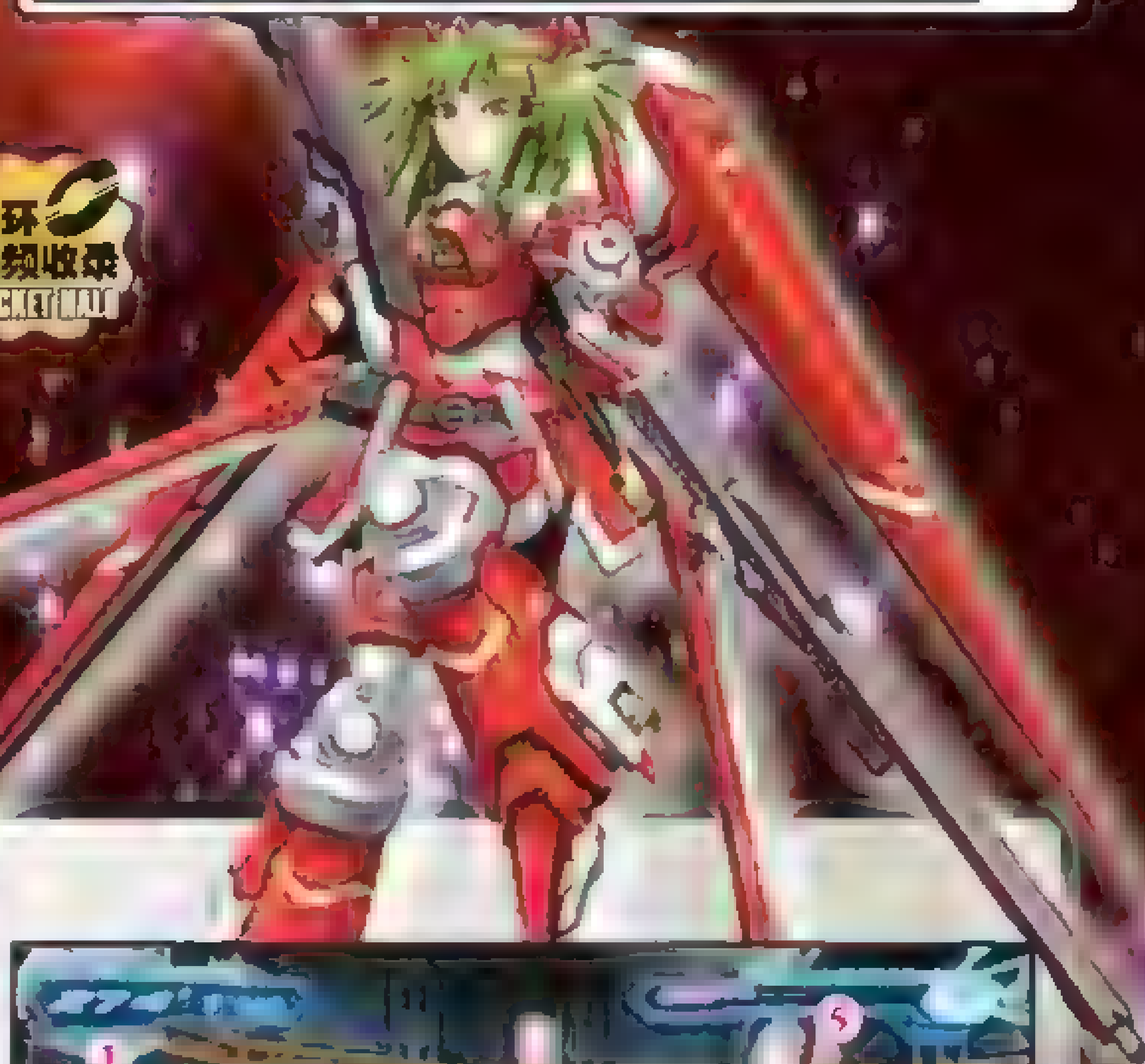

《武装神姬 战斗大师》是Konami旗下可动模型武装神姬为题材的一款动作游戏，前作凭借着纸娃娃系统和对战要素，在推出后获得了不错的反响，所以今年神姬们也再接再厉，以更华丽的姿态回归战场。

## 武装神姬 战斗大师 Mk.2

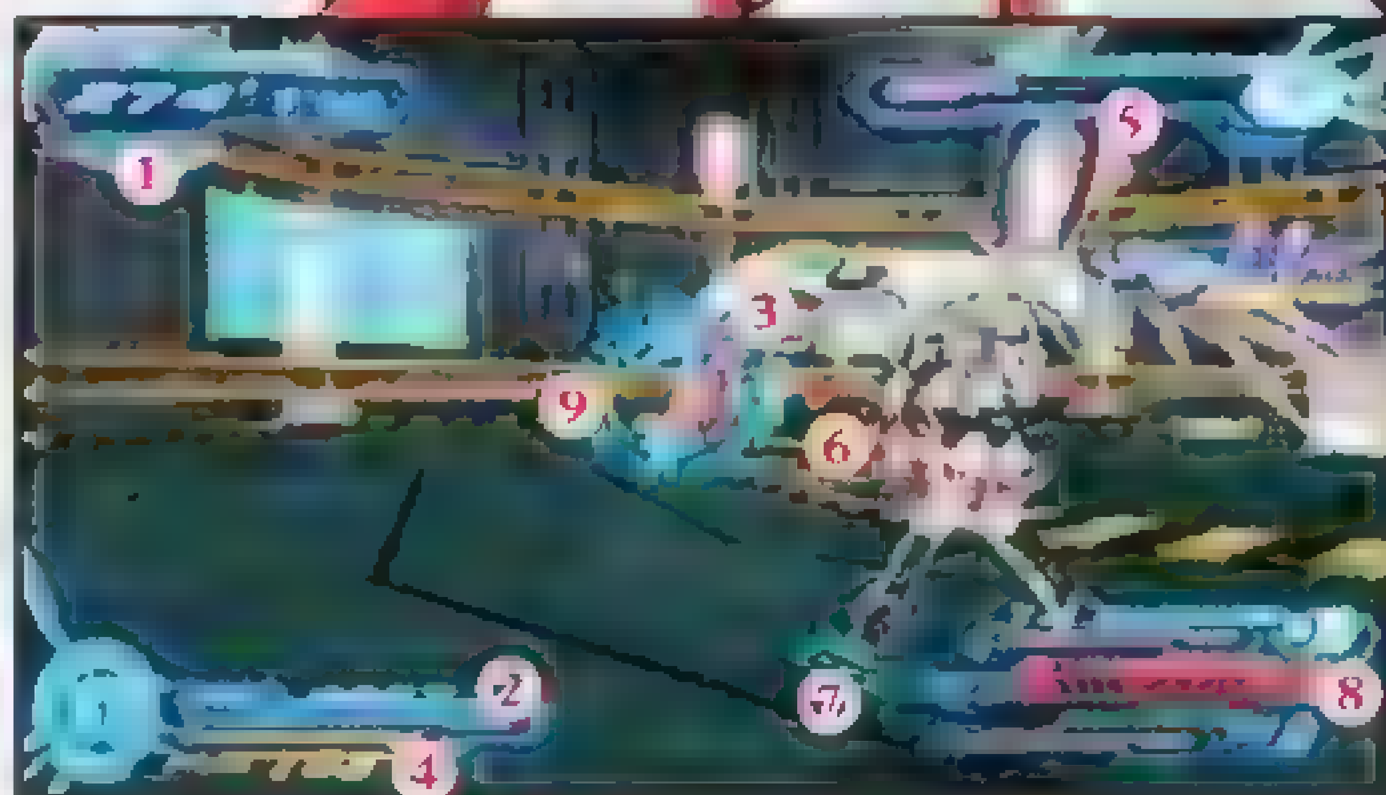
武装神姫 バトルマスターズ Mk.2

| Konami | ACT | 2011年10月22日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1～4人 | 4800日元 |
| 无对应周边 | | |

PSP




## 画面解说



1 **战斗时间**：倒数完时战斗结束。
2 **LP**：神姬的体力，LP减为0时战斗失败。
3 **敌LP**：对方神姬的体力，减为0时战斗胜利。
4 **SP**：发动必杀技和特殊连续技时消耗，不用时自动回复。
5 **同步率槽**：攻击敌人、成功回避对手攻击或使用挑拨时增加，被敌人的攻击命中时减少。
6 **敌人方向**：表示方向和距离，长为和敌人的距离较远，而变短时则离得较近，变红时表示被该方向的对手锁定。
7 **冲刺槽**：使用垫步或冲刺时消耗，不使用时自动回复。
8 **武器能量槽**：三条槽分别对应○/△/□三个键位上的武器的残余弹数与能量，另外可蓄力的武器在能量槽下方还有一条细槽表示蓄力程度。
9 **锁定标志**：数字表示和对手的距离，锁定圈内侧的○/△/□表示对手是否进入了对应武器的攻击距离，未进入武器的攻击距离时为红色，进入后为蓝色。

## 基础操作

| 动作 | 按键 |
|---|---|
| 移动 | 方向键 |
| 垫步 | 连续输入同个方向两次 |
| 冲刺 | 连续输入同个方向两次并按住 |
| 视角微调 | 滑杆 |
| 锁定 | L |
| 防御 | R |
| 武器 | ○/△/□（部分武器可长按蓄力） |
| 跳跃 | ×（按住可短时间浮空） |
| 回避 | 方向键+□+× |
| 上弹 | R+武器键 |
| 倒地追击 | ↑+武器键 |
| 挑拨 | Select |
| 急速上升 | 方向键↑+R+×（装备特定装备时） |
| 急速下降 | 方向键↓+R+×（装备特定装备时） |
| 必杀技 | 方向键←→+△ |

### 必杀技

神姬都可以使用被称为レールアクション（简称RA）的必杀技，作用是消耗SP进行特殊的攻击或移动，除了小部分在发动时有空隙外，其他的在发动时都能解除对手的锁定并带有自动防御的效果，并且这次RA还能在空中发动，可用来取消着地时的硬直。RA和装备一样，使用前需要先装备起来，移动类必杀技的装备一般没有要求，而攻击类的必杀则还要装备相应的武器才能使用。

### 连续技

部分近身武器有连续技的设定，除了一般连续按键就能使出的第一套连续技外，还可以在按键输入时结合方向键↓使出第二套连续技。另外通过消耗SP，还能实现不同武器之间的连接，方法是连技时按下R键，如想在○的武器后面接△的武器，就顺序输入○、R+△，而接RA的话也一样，在普通攻击后输入R+方向键+○+△就可以了。



### 同步状态

当神姬命中对手、成功回避对手攻击或使用挑拨时，右上的同步率槽都会增加，当同步率槽满了后神姬就会进入同步率状态，可以在一定时间内得到能力提升、喷射槽和SP消耗减半等效果，对战斗有非常大的帮助。另外同步率状态对战斗评价也有影响，战斗中进入的同步率状态次数越多就越容易得到高评价，而且战后获得的经验值也越多。

### 倒地的追击与防追击

当对手倒地时，并且两人的距离在10以内，就可以通过↑+任意武器键进行追击，注意虽然无论用哪个武器键进行追击招式都一样，但是攻击力还是和该按键上设定的武器挂钩的，所以应该尽量选择攻击力高的武器追击。同样对手也会使用倒地追击，想防止对手追击的话，可以在倒地时按武器键进行起上攻击，或是按×进行紧急回避。



## 装备



神姬的基础能力是固定的，要强化神姬只能通过装备，装备除了能提升神姬的各项能力外，另一个重要的作用就是可改变神姬的外观，如何打造出兼实力和美型于一身的神姬是本作最值得玩味的地方，下面将对神姬每个部位的装备和所影响的能力进行说明。另外还要注意装备都有各自的Cost值和武装等级，装备的总Cost不能超过神姬的Cost上限以及装备的武装等级不能超过高于神姬的武装等级。

| 部位 | 说明 |
|---|---|
| 武器 | 主要提升ATK |
| ヘッド | 头部防具，主要提升DEX，LP和DEF次之 |
| ボディ | 身体防具，主要提升LP和DEF，CHA次之 |
| アーム | 手部防具，主要提升LP、DEF和DEX |
| スカート | 腰部防具，主要提升LP、DEF和CHA，并附有多彩的特殊效果 |
| レッグ | 腿部防具，主要提升SPD，并附有和机动性相关的特殊效果 |
| シューズ | 脚部防具，主要提升SPD和CHA，并附有和机动性相关的特殊效果 |
| リアパーツ | 背部防具，主要提升LP和DEF，并附有和机动性相关的特殊效果 |
| シールド | 盾牌，主要决定防御范围和提升属性耐性 |
| アクセサリー | 饰品，主要提升CHA和属性耐性，并附有多彩的特殊效果 |

能力项目说明附表

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| LOVE | 神姬的等级，升级时武装等级和Cost上限提升，最大255，31级以后武装等级和Cost封顶 |
| 武装ランク | 武装等级，等级和可装备的装备强度成正比，最大为7 |
| Cost | Cost上限，装备的Cost总和不能超过Cost上限，最大1500 |
| LP | 体力，最大15000 |
| ATK | 攻击力，数值越高给予对手伤害越多 |
| SPD | 速度，数值越高攻击移动速度越快 |
| DEX | 命中率，数值越高攻击命中精度上升 |
| CHA | 魅力，数值越高同步槽增长得越快 |
| DEF | 防御力，数值越高受到的伤害越少 |
| 火器耐性 | 火器属性武器的耐性，数值越高所受到火器属性攻击伤害越少 |
| 光学耐性 | 光学属性武器的耐性，数值越高所受到光学属性攻击伤害越少 |



虽说游戏的内容有所提升，但骨子里还是和前作一样，这样就当做新作来卖也真是太狠了。不过更过分的还是各种DLC，一个神姬加武装再加剧本总共得2100日元，两个就比得上一盘游戏了。

# 新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击

ヱヴァンゲリヲン新劇場版–サウンド インパクト–

| NBGI | ACT | 2011年9月29日 |
| --- | --- | --- |
| 日版 | 1人 | 6280日元 |
| 无对应周边 | | |

PSP




本作是由NBGI和Grasshopper Manufacture联合制作的一款音乐与影像融合的新感觉节拍动作类游戏。游戏中收录了原作剧场版动画中极具震撼力的名场面和乐曲，6种游戏节拍模式都有各自所表达的内容。现在来一起看看这款作品的具体游戏方法吧。

文 Mr.Prince　编 白菜　美编 Juxi

## 操作方法

| 按键 | 菜单中 | 游戏中 |
| --- | --- | --- |
| 滑杆 | 移动光标 | 移动 |
| 方向键 | 移动光标 | 音符击打 |
| ○ | 确定 | 音符击打 |
| × | 取消 | 音符击打 |
| □ | – | 音符击打 |
| △ | 进入阅览模式 | 音符击打 |
| L | 阅览模式左右移动 | 音符击打 |
| R | 阅览模式左右移动 | 音符击打 |
| slarr | 打开菜单 | 暂停 |
| select | 设定 | – |

## 模式介绍

游戏一开始只能选择普通难度，并以使徒袭来的章节进行划分。每完成相关使徒的几首音乐后，就会开放新的乐曲，并提升一定的谱面难度。游戏一共收录了30首音乐，以及6种谱面模式。完成30首音乐后，游戏将追加hard难度。接下来介绍下游戏的系统和6种谱面模式。

### 模式介绍

游戏过程中的音符击打按键输入按准确度分为cool、good和bad三种评价，对应颜色分别是绿色、蓝色和红色。游戏界面下方的同步槽增减取决于按键输入的准确度，准确度越高，同步槽上升速度越快。在普通状态下同步槽加满100%就会进入暴走状态，而暴走状态下同步槽再次升至400%就会进入觉醒状态。暴走与觉醒状态下的得分都会高于普通状态，但一旦失误就会被打回普通状态。当连续失误使得同步槽降为0时，游戏宣告失败。

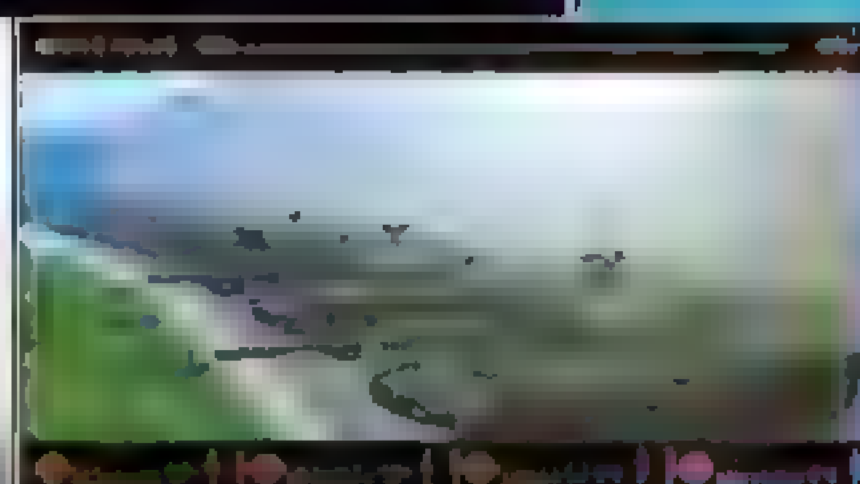
### 谱面模式

#### 使徒セッション模式

这类模式里面分为会议和自由攻击两个阶段。在会议阶段下按照使徒给出的按键要求，在键入区按照节奏输入相应的按键就能给与使徒伤害。在给与一定时间的伤害后会进入自由攻击阶段。自由攻击阶段下○×□△分别对应不同武器的攻击，这里要求在限定时间内尽可能快速攻击对使徒造成伤害，伤害量会影响最后的评价。

该模式下首先要注意的就是节奏感，对于节奏的把握比看清使徒给出的按键更为重要。如果是经常玩音乐游戏的玩家，按键只要出现时扫一眼就能进行确认了。整体感觉很类似于《太空频道5》和《节奏天国》这类节拍游戏，不过按键不用暗记，而且判定时间也比较宽松，因此难度还不算高。





## Call of Fourteen模式

该模式下要用滑杆控制波形的上下走势，让波形游走到目标中心处，按○键产生共振。这个模式要求波形尽可能准确地在目标中心共振，当然按键的时机不能太早也不能太迟。判定为cool和good时，角色将会说出台词。判定为bad时则没有台词语音。

该模式要注意的就是滑杆对于波形操控的精确度。前期难度不高时比较简单，后期会出现要求一个波形穿越几处共振点的谱面，就需要灵活准确地拨动滑杆。建议之前多多练习拨动的准确度。



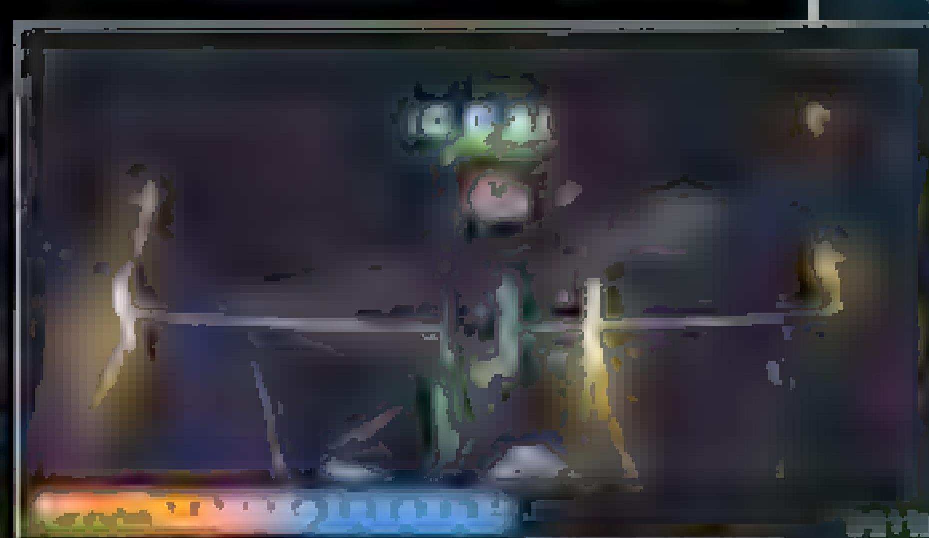
## AT模式

该模式下有青紫色、虹色和黄色的三种力场，分别对应按键←、←+○和○。青紫色的立场只会出现在画面左边，黄色的立场只会出现在画面右边，虹色的立场看起来就要比另外两种立场更大。这个模式要求当力场的内圈与外圈快要重合时输入按键，全部力场破坏后会进入破坏核心模式，这个模式下玩家要连打←或者○，连打的成绩会影响最后的分数。

该模式首先要注意的就是青紫色立场与黄色立场必定只会分隔出现左右半屏，与其用颜色来判断，不如用位置来判断。当多个打击点重合时，立场框不会消失，而内圈会源源不断地出现，也就是说一个立场并非只点击一下就行，要注意观察内圈的数量。



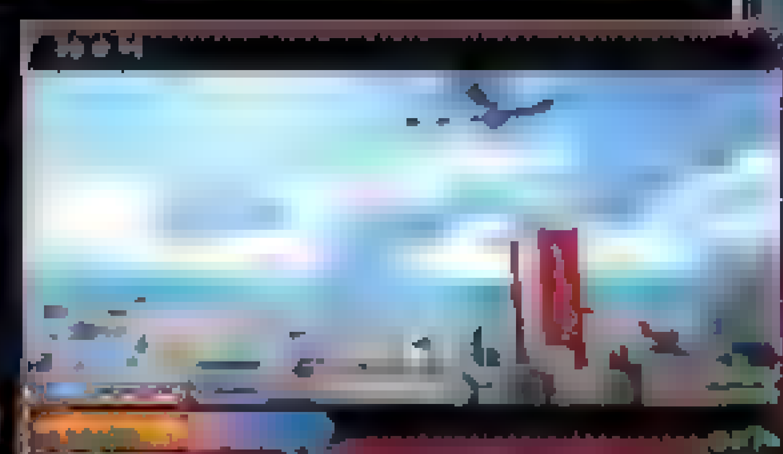
## Number5/Beastie Girl模式



该模式下，光标会以条状或带状从左右两边往中间移动，当其移动到中间与判定框重合时，分别按下L或R键即可。如果是紫色带状光标则需要长按。

这里需要注意的就是中间的判定框。与其看左右光标的移动，不如死盯着判定框，按照节奏输入L或R键。当两个键一起按时，判定框会变成橙色；带状光标出现时，判定框会变成紫色。如果抓住了乐曲的节奏，还是比较容易的。

## Teardrop模式

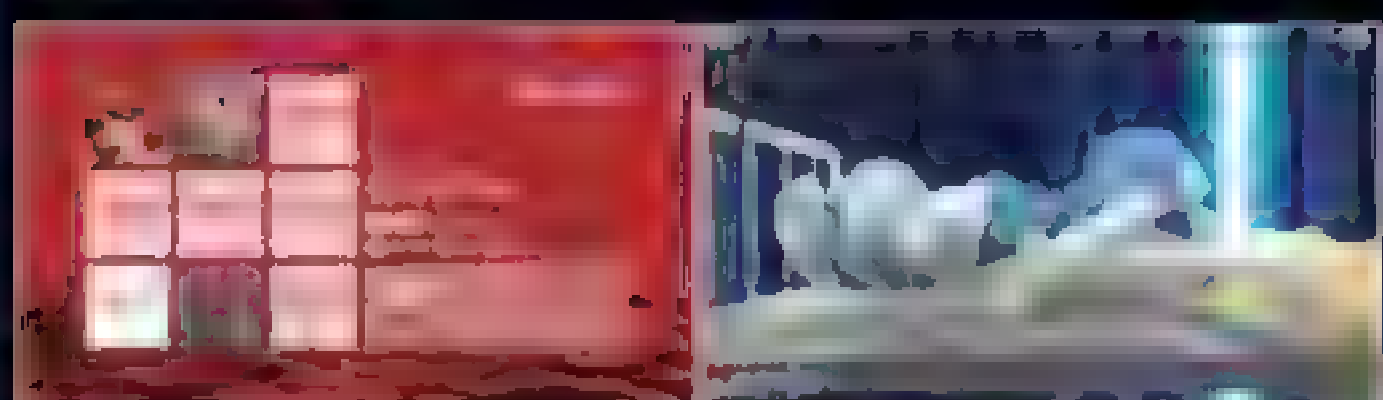


该模式下要求玩家看见红色的竖高障碍物按○跳跃，看见蓝色横长障碍物按×跳跃。

这个模式下与其把目标看成障碍物来跳跃，不如看成音符光标要来得简单直接。把握住音乐的节奏后，看见红色按○，看见蓝色按×。

## 收集要素

在阅览模式下一共有18张图片，这里的图片需要获得一定数量的印花才可以开启。每首音乐最多可以获得有5个印花，一共30首音乐，全部最高评价通过的话，可以获得150个印花。通关一次后，同样在hard模式下也可以获得150个印花，因此总共300个印花。而9个视频内容在一周目完成后便会全部开启。



## HEX模式



该模式要求玩家看到一串黄色的面板组到达单个黄色目标的时候，配合节奏按○就能将其消除。目标如果是一大串黄色面板的话，则是按住○直至结尾处。注意达成cool（绿色光晕）输入则会连周围的6面面板一起消除，good（蓝色光晕）的话是单个，bad（红色光晕）的话是增加面板。

这个模式最需要注意的部分就是面板的移动速度。由于起始出现位置非常随意，所以要通过速度结合目标所在位置，来判断应该在哪个节奏点按键。这个模式比较容易看花眼，对节奏把握的要求非常高，算是很有难度的。




游戏玩下来总体感觉内容不够丰富，不追求完美的话1个多小时的游戏时间就能结束1周目　单单18张图片的收集要素也不是十分吸引人　不过其余的基本素质还是不错的，不同于其他音乐游戏，各种演出效果非常好，动画中的经典音乐场景也有收录，FANS会感觉到各种燃各种激动，总的来说不过不失吧

# 游戏一品轩

文 翔Starry、Civily练

栏目主持：LIKY



## 麦登橄榄球2012

Madden NFL 12

| EA | SPG |
| --- | --- |
| 美版 | 容量：约390MB |

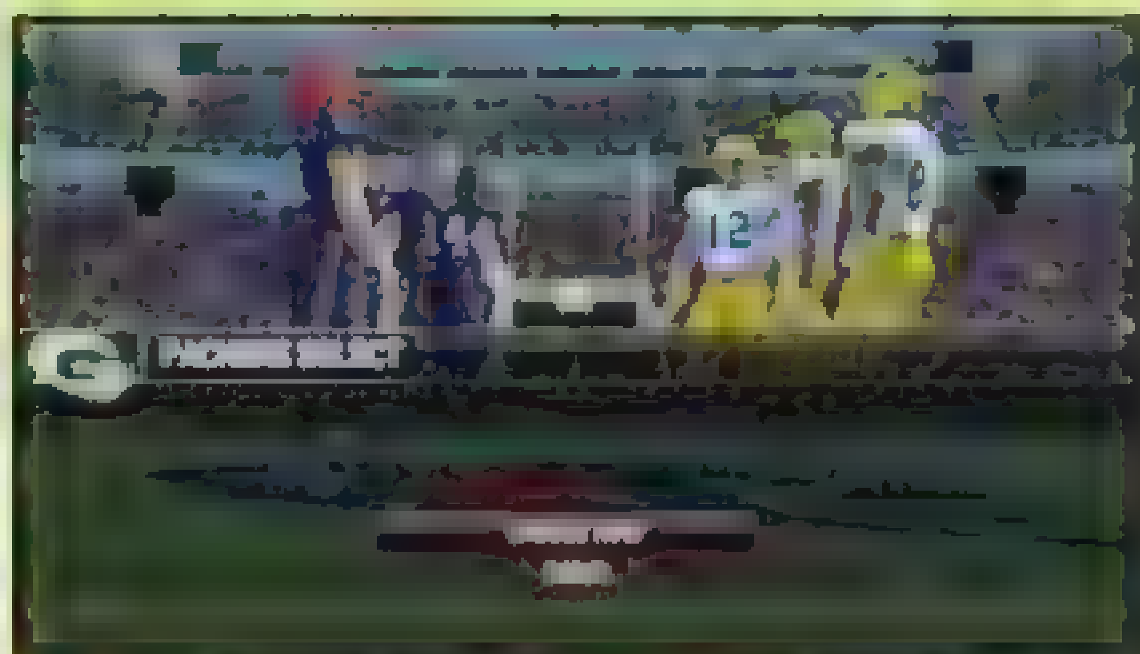
本期游戏推荐

### 甩掉追逐你的对手！

麦登橄榄球俗称美式足球，由英国人在18世纪发明并逐渐推广到世界各地，这项火爆的运动很快受到了美国人的推崇并逐渐发展为美国国民运动（在美国的地位比棒球和篮球还要高）。由于种种原因，美式足球这项运动在中国的认知度并不算高，这也就导致了在大多数中国人的印象中美式足球就是一堆大男人互相推搡的野蛮游戏，而本款游戏一定能让不了解这项运动的玩家产生新的认识。本作的画面相对前作并没有质的提升，看得出是沿用了以前旧的游戏引擎，但是厂商仍然在人物、场馆的建模上进行了优化，灯光效果也更加趋近于真实效果。美式足球的比赛目标很简单，就是将球推进至对手的达阵区得分即可，但是实际游戏中遇到的困难可能会不少，首先犯规、安全分等一些规则对于初学者来说也许不是那么容易理解，玩家需要一定时间来适应。美式足球的精髓并不像看起来那样粗犷，玩家需要合理利用各个球员的特点组织进攻和防守，比如在其他球员被盯死的情况下得分的重任就落在了四分卫身上，此时除了快速奔跑避开对方的围堵外，还可以做一些传球的假动作迷惑对手。此外，王朝模式也是本作的一个亮点，在其中玩家可以扮演球队的老板管理球队交易、训练等大小事务，带领队伍在NFL的赛场上征战并获得各项殊荣。总的来说本作是一款不错的体育类作品，真实的物理引擎和较高的对手AI都为游戏增色不少，对美式足球有兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲这个明显是在叠罗汉啊。



▲无论进攻还是防守的压力都很大。

**推荐给** 热爱体育的玩家・对美式足球感兴趣的玩家



说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。



## 绿灯侠 机器猎人的崛起

Green Lantern Rise of the Manhunters

| Warner Brother Games | ACT |
| --- | --- |
| 美版 | 编号：5817 |

绿灯侠是美国的超人气漫画英雄，在今年绿灯侠除了被搬上了电影荧幕外还被推向了游戏市场，而本作就是以电影版为基础改编的一款动作游戏。故事讲述了宇宙守护者创造了机器猎人保护宇宙，但是这些机器人背叛了自身使命，临危受命的绿灯侠不得不担负起维护宇宙和平的责任。本作的画面视觉效果比较出色，动态场景的引入让关卡变得非常生动，不过由于机能限制游戏人物和建筑物的建模稍微显得有些粗糙。游戏的操作不算复杂，玩家可以通过拳头、镭射枪等方式与敌人展开搏斗，而遇到一些难缠的对手时连按两次跳跃键还可以飞到天上进行躲避，不过在天上并不是百分百安全，比如玩家在空中攻击敌人时会产生硬直，地面的敌人可以在这期间对你进行远程射击。此外，游戏中玩家还可以利用搜索光线寻找一些隐藏道具来进行装备，喜爱动作游戏的玩家值得一试。



▲游戏的色调主要以绿色为主。

**推荐给** 《绿灯侠》的粉丝们·动作游戏爱好者



## 幻想系列 时尚达人

Imagine Fashion Stylist

| Ubisoft | SLG |
| --- | --- |
| 美版 | 编号：5789 |

以化妆打扮为题材的游戏已不算少见，但多是从装扮自己的角度出发，而本作则换了一个视角，玩家将化身为一个时尚达人为你的顾客搭配合适的衣服。游戏刚开始需要对自己的角色进行一些外形上的设定，除了基本的发型外本作居然还可以对眼影、睫毛等细节进行改变（这个游戏的制作人是个女性吧）。在游戏中，偌大的商场里经常会有客人为如何搭配衣服而伤神，而玩家的主要任务就是为他们进行推荐，不过这些客人并不是那么好应付的，随着游戏的进行会有一些客人对你提出苛刻的要求，如果你能按照要求完成任务则会获得一定的金钱和道具奖励。此外，玩家在游戏过程中除了专心本职工作外还可以收集属于自己的衣服和配件，只有把自己打扮得漂漂亮亮才能更有效地说服客人进行消费，喜欢时尚的女性玩家不妨尝试一下本作。



▲女人的衣柜东西真多。

**推荐给** 爱美的女性玩家·服装设计爱好者



## 猩红帝国

クリムゾン エンパイア

| QuinRose | AVG |
| --- | --- |
| 日版 | 容量：约1.45GB |



▲女仆对王子也有巨大的杀伤力。

《猩红帝国》是去年年末在PS2平台上推出的一款恋爱冒险游戏，该作继承了QuinRose一贯的童话风格，在玩家中收获了不少好评，而近日该作被强化移植到了PSP平台。游戏中玩家将扮演一名女仆服侍该国的二王子，而在宫廷生活中玩家还会遇到其他的风流王子和将帅，可以和他们中的任何一个展开一场轰轰烈烈的恋爱。由于是同一个画师，本作的画面风格跟《心之国的爱丽丝》很相似，就连游戏的整体氛围也同样是华丽中包含着一些童话气息。宫廷生活并不单纯，除了进行购物、社交等活动外，有时还不得不适当地进行一些贿赂，比如玩家想知道一些比较珍贵的内部消息时要适当地给关键人物送点礼物，而这些消息对玩家选择剧情走向有不小的帮助作用。此外，在本作的主菜单中还有一个占卜模式，玩家可以每天在这里参考一下当日运势，对恋爱冒险游戏感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

**推荐给** 恋爱冒险游戏爱好者·QuinRose的粉丝玩家



## MAY和被封印的记忆

May's Mysteries The Secret of Dragonville

| Mastertronic | AVG |
|---|---|
| 欧版 | 编号：5821 |



▲这个大门怎么打开啊？

本作是一款风格独特的冒险类游戏，虽然其制作公司Mastertronic名不见经传，但是本作一经推出就受到了一些冒险游戏爱好者的追捧。故事讲述了主角May和哥哥一起乘坐热气球旅行，途中遭遇不测，热气球掉落下来，May的哥哥也离奇失踪，于是May踏上了寻找哥哥的道路。本作的画面带着浓厚的欧陆风情，卡通风味中又透着一些厚重，而音乐也是略带诙谐幽默的意味。在游戏中玩家会遇到各种各样的谜题，玩家可以利用收集到的消息和道具进行破解，比如有的铁门会要求你输入被拜访者的姓名才能打开，这时就需要玩家在周围的墙壁、书本等小地方寻找相关信息，如果毫无头绪还可以点击指南针道具请求帮助。此外，小游戏也是本作的一大特色，几百种类型的迷你游戏穿插在的冒险过程中，既不显突兀，又让整个游戏气氛得到了一定的调节，对冒险类游戏感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

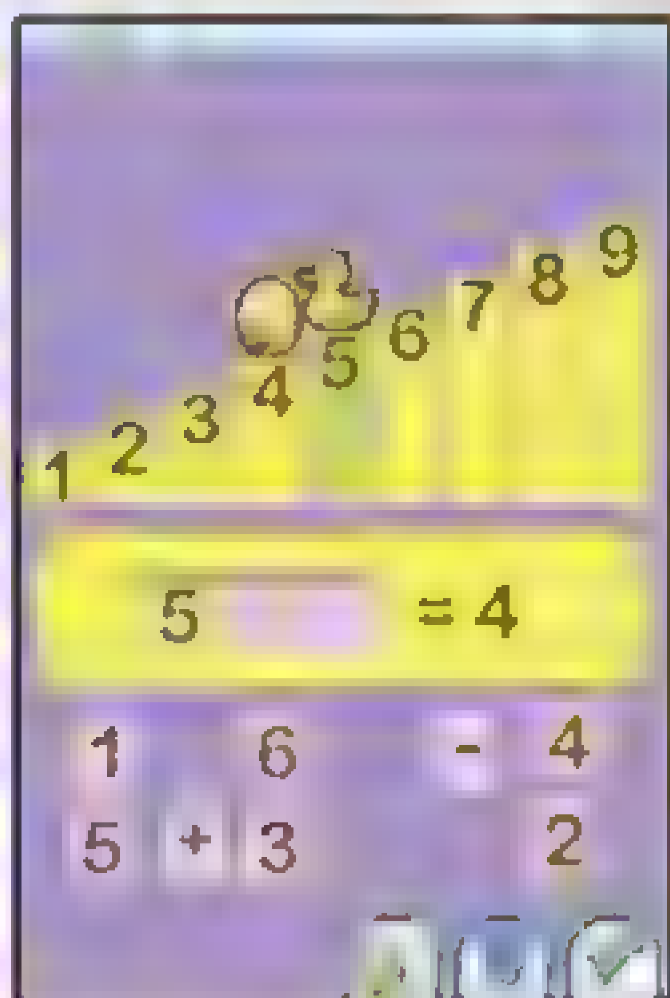
**推荐给** 喜欢童话风格的玩家·冒险类游戏爱好者



## 游玩学数学

Spielend Mathe lernen

| Deep Silver | PUZ |
|---|---|
| 德版 | 编号：5799 |





▲用这样的形式来学习数学可算是寓教于乐。

提起数学，可能很多人对其印象就是枯燥无味，不过本作结合NDS的操作特点换了一个角度来对数学进行解释，让看似无聊的数学变得生动活泼起来。游戏中玩家将和两个小伙伴一起乘坐飞碟到“数学行星”进行冒险，而每个星球的数学游戏都有其独有的特点，绿色行星主要是学习一些数字书写、形状方面的基本知识，而在红色行星则是进行一些更高阶的计算。从游戏形式中我们看得出厂商为提高趣味性下了不少功夫，比如一些计算填空题会以小鸭子找金蛋的形式进行，而玩家不需要死板地进行计算，而只需要把屏幕下方的数字或符号拖拽到合适的位置即可。本作在提高玩家的学习积极性上花了不少心思，非常适合拿来给小朋友作数学的启蒙教育，有小孩或有弟弟妹妹的玩家不妨用本作来启发一下他们的智力吧。

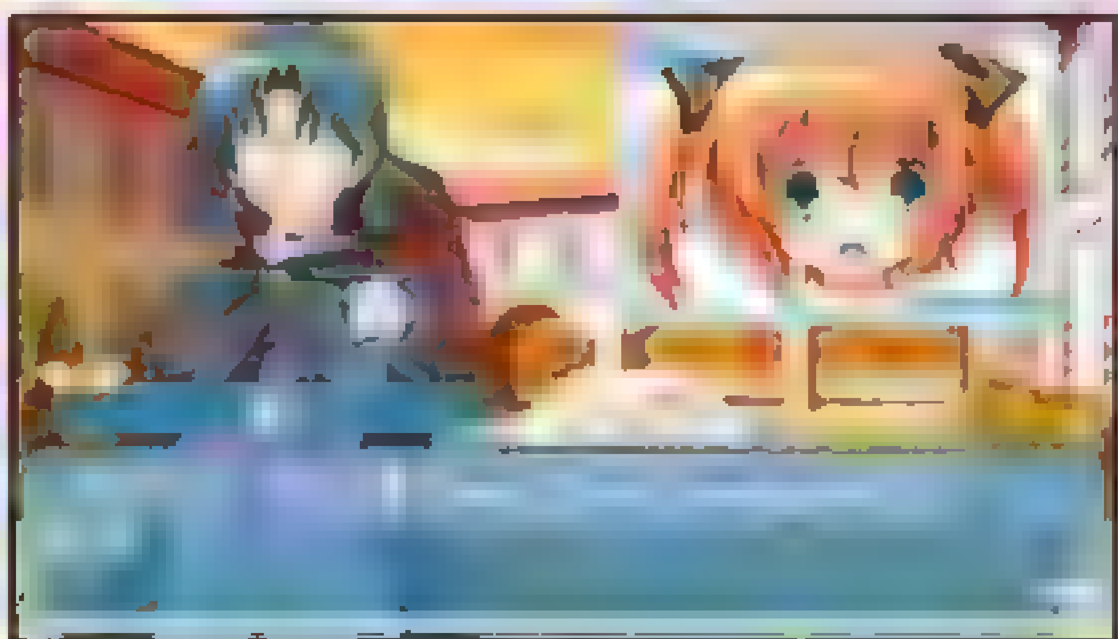
**推荐给** 数学爱好者·家里有儿童的玩家



## 快盗双天使 时间与世界的迷宫

快盗天使ツインエンジェル 时とセカイの迷宫

| Alchemist | AVG |
|---|---|
| 日版 | 容量：约1.26GB |



▲这个！难道是夜礼服假面？

《快盗双天使》的主角原是一个萌系柏青嫂机台上的两个少女，由于这两个角色意外走红，厂商趁热打铁推出了与之相关的动画和漫画，而本作也是根据其改编而成的一款冒险类游戏。故事讲述了一对青梅竹马的好友白天在学校学习，但是一到晚上她们就会变身成为快盗天使双胞胎，为了取回被夺走的天使像与地下拍卖组织Black auction进行斗争。本作的画面十分干净，人物表情丰富，偏大的字体让人看上去觉得很舒服，而游戏战斗系统也十分有趣，玩法类似于柏青嫂，在限定时间内只要转到横和斜任一列有三个相同的图标就能展开攻击，手快加运气好的话能在很快的时间内结束战斗，而角色在战斗的动态效果也很出色，看起来萌劲十足。值得一提的是本作的声优阵容非常豪华，由田村由加利和能登麻美子等众人坐镇主力，“声控”类玩家不要错过本作。

**推荐给** 冒险类游戏爱好者·对萌系动画感兴趣的玩家



## 飞天汽艇 飞行历险记

Blimp The Flying Adventures

| Grip | STG |
|---|---|
| 欧版 | 容量：约34.5MB |

本作的题材很有意思，是一款以驾驶飞艇进行战斗为主题的游戏。故事讲述了宇宙中有一个名为Solbot的行星不久前遭到了Tarra行星的外星人袭击，它们想将Solbot作为自己战略据点，而主角Zed Pelin作为一名联盟飞行员加入到了战斗中。本作的画面比较出色，无论是场景内的设施还有飞艇都制作得相当细致，而雪山、丘陵、森林等场景则给人一种宏大深远的感觉。在关卡中玩家除了要躲避敌方飞艇外还需小心地面堡垒，它们的饱和导弹战术会给玩家带来很大的压力，稍不注意就会搞得机毁人亡。都说进攻是最好的防守，玩家在空中也可以向敌方投掷手榴弹，时机合适时还可以在地面放置TNT炸药给予其致命打击。虽说整个游戏的流程不算长，但是紧张的节奏和高技巧性都让本作亮点十足，喜欢飞行类游戏的玩家不妨尝试一下本作。


▲森林里的通道一般都比较狭窄。

**推荐给** 飞行射击类游戏爱好者・对飞空艇感兴趣的玩家

## 一品短消息



●《OMG-Z》已于近日推出，这是一款益智射击游戏，在本作中玩家扮演尸群中的一名特种部队存活者，玩家必须精打细算，利用身上屈指可数的子弹引爆僵尸，造成连锁反应消灭周围的大片尸群。对僵尸题材感兴趣的玩家不妨一试。

●《魔法水滴》近日推出，这是一款移植自Mac OS X平台的3D益智解谜游戏，游戏的目标是通过移动或旋转道具的位置设计出一条路线，让水最终顺利流到目标容器中去，过关的时间越短，玩家的得分也就越高。

●PC平台的人气恋爱冒险游戏《银色Giniro》近日由国内汉化组汉化移植到了PSP平台，由于采用的是非官方游戏引擎，该版本有时候会不太稳定。

●是一款有趣的桌球游戏，本作包含了英式台球、美式台球、斯诺克等各种台球玩法，多种难度设定让菜鸟或专业玩家都能快速上手。



▲喜欢桌球的玩家可以试试《职业撞球名人堂》。



●超热血动作游戏《海贼王 巨人战争》在近日发布了汉化公测版1.0，除了一部分图片外该版本的其他内容均已汉化，《海贼王》的粉丝们不要错过该作。

●由任天堂制作的动作游戏《集合！卡比》在近日发布了不完全汉化版1.6，虽然很多细节还没有汉化，但是并不妨碍理解游戏剧情，感兴趣的玩家不妨尝试一下该版本。

●以美国尼克儿童频道为主题的改编游戏《尼克卡通棒球联盟》在近日推出，在本作中玩家可以使用包括超人气的卡通人物海绵宝宝、派大星以及ZIM、Dudley Puppy、Chum Chum等卡通人物与来自美国棒球联盟的30支球队一起进行竞技。

●人气模拟游戏《野营妈妈爸爸》在近日推出了美版。



▲《集合！卡比》。

前几天闲来无聊又找出NDS上的《节奏天国》来玩，没想到隔了这么久这款游戏还是能让我玩得酣畅淋漓大呼爽快，贱贱的关卡和音效都非常出彩，不得不佩服老任能把这么一个小小的节奏概念延伸出如此丰富的变化。

# 游戏文化频道

# Game Culture Channel

在本辑“游戏文化频道”中，我们的讨论话题仍是RPG战斗系统。对于RPG而言，如果剧情和人设是游戏的血肉，那么战斗系统则是游戏的灵魂。一款剧情再精彩的RPG，如果战斗系统不能吸引人的话，那么游戏玩起来就缺乏乐趣；但如果RPG的战斗系统很出色，哪怕语言不通，也依然会使玩家流连忘返。

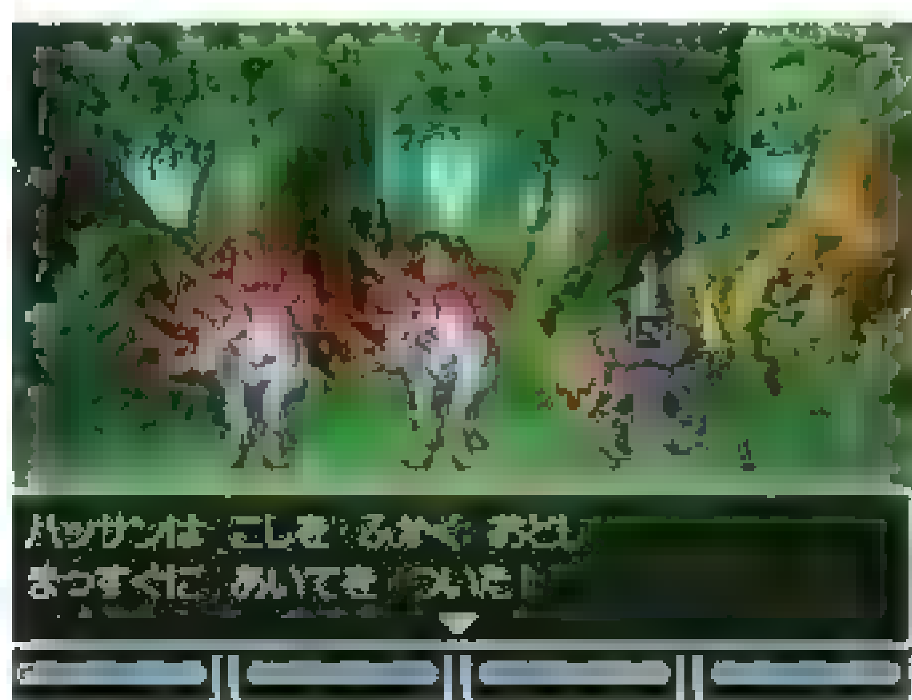
文 koflover　编 胧月

## RPG战斗系统漫谈（三）

### 速度——RPG战斗系统的“进化基因”

在上辑栏目中我们谈到了即时回合战斗系统，即所谓的ATB。该战斗系统是由有“系统之神”之称的伊藤裕之所设计的，“《最终幻想》系列”之所以有如此多不拘常规的游戏系统，与伊藤裕之天马行空的想象力是分不开的。即时回合战斗不仅加快了游戏节奏，也丰富了游戏的玩法，在RPG发展史上写下了浓重的一笔。尽管即时回合战斗本身存在着一些系统硬伤，但比起传统的回合制战斗来说毕竟是一个质的飞跃，从《最终幻想Ⅳ》起，RPG由回合制时代步入了即时制时代，而回合制与即时制也分别作为日本两大国民RPG《勇者斗恶龙》和《最终幻想》的代表系统，一直沿用至今。



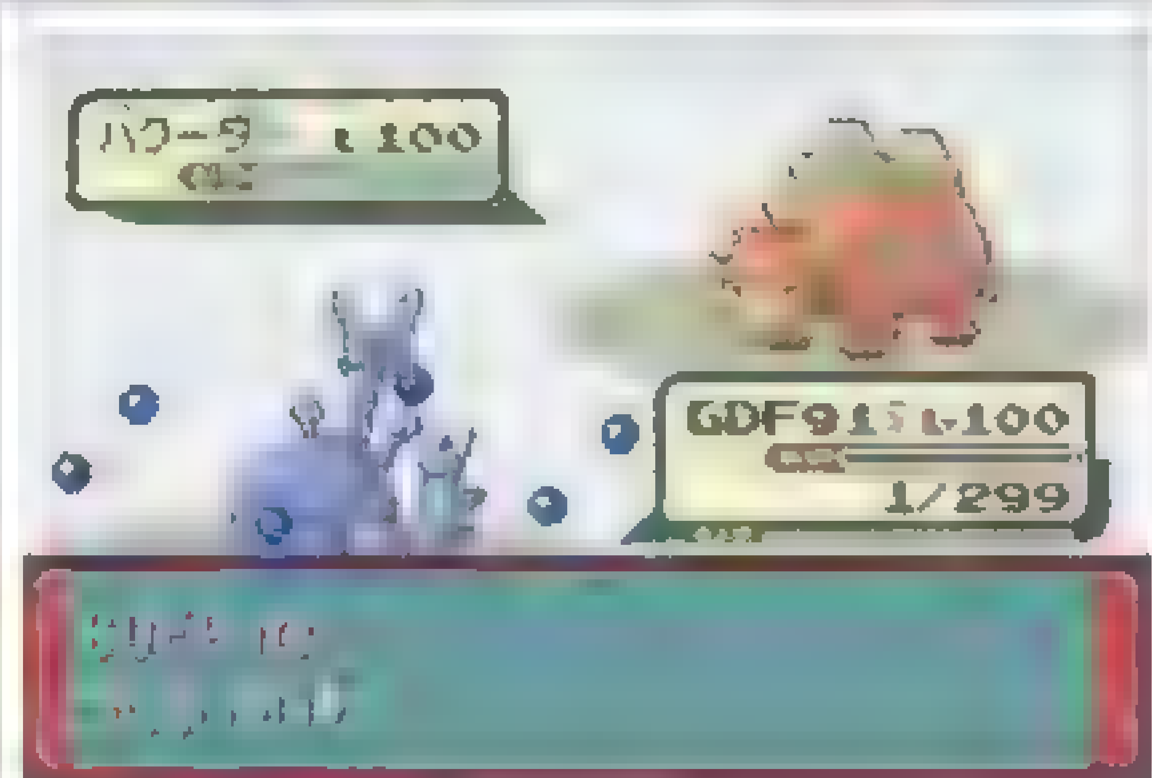
◀▶《勇者斗恶龙》和《最终幻想》有着截然不同的基调和系统。

RPG战斗系统的变革，其实都是围绕着“速度”这个概念而衍生出来的。速度这个概念类似于棋牌游戏中的先后手顺序，在各种棋牌和桌面游戏中，先手一方总会或多或少拥有一些优势，所以后手一方也会有相应的补偿，比如五子棋中先手有禁止棋型等等。RPG的战斗系统远远比棋牌和桌面游戏的规则要复杂得多，但归根结底RPG也不过是桌面游戏的衍生，像先后手顺序这样的核心规则是不会变化的。我们仔细观察就不难发现，无论什么样的RPG战斗系统，都是围绕着先后手行动顺序来做文章，其实也就是速度这个概念。



# 速度决定先手优势——回合制战斗

在回合制战斗的RPG中，速度作为人物的一项能力参数而存在，作用仅仅是决定先后行动次序。以《口袋妖怪》这种典型的1对1规则为例来分析，速度快的一方就拥有先手行动的优势，这个优势是非常重要的。假设双方都有一击秒杀对方的能力，那么结果就是速度快的一方将兵不血刃地完胜对手；如果速度快的一方拥有催眠一类的限制行动的技能，那么会导致速度慢的一方还未行动就被催眠，处于全面被动。

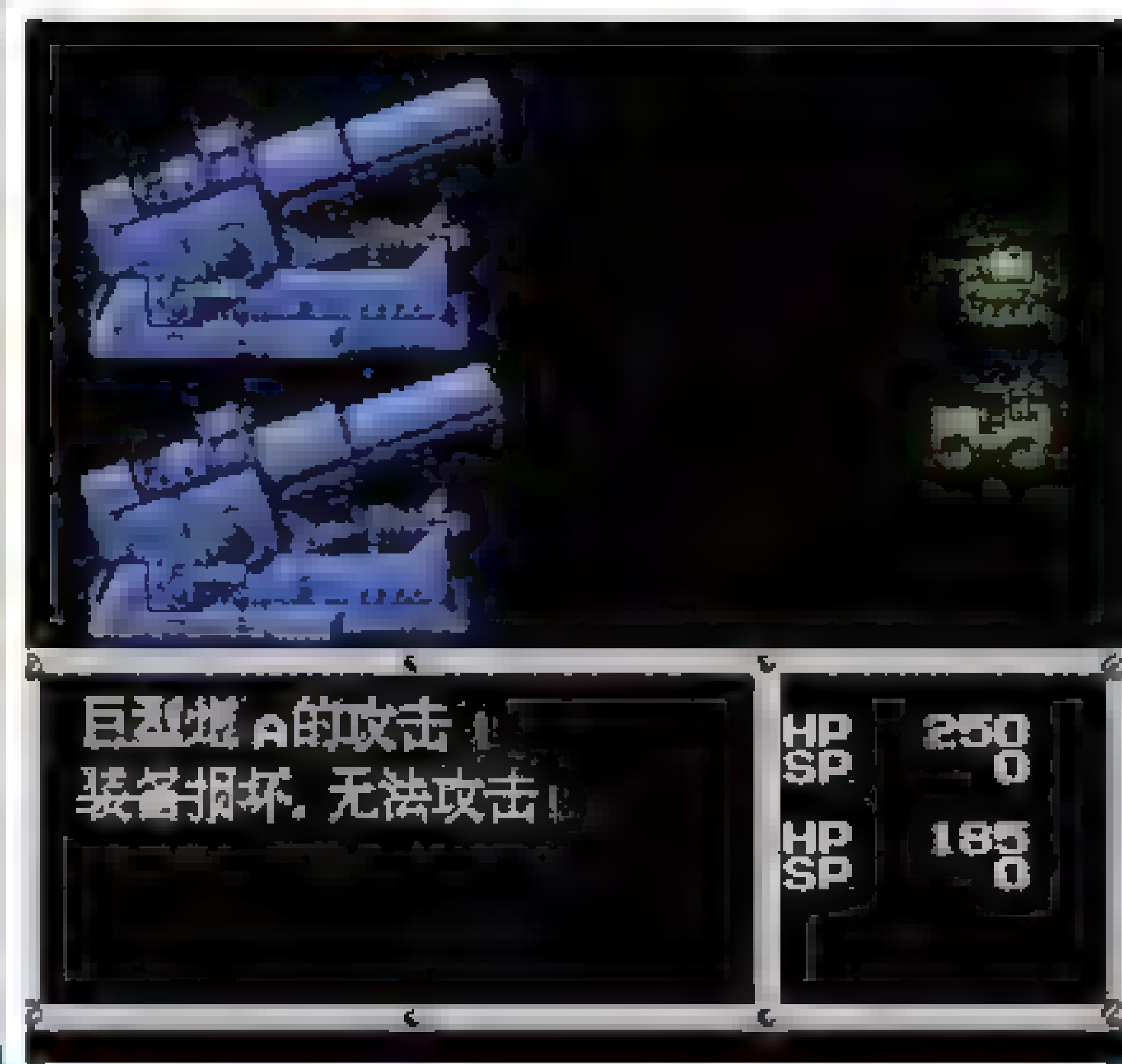



▶高速度带来的先手优势在回合制战斗中是非常重要的。

尽管先手行动拥有重大的优势，但是速度能力却并非越高越好，因为速度只要比对方快就能够先手，速度比对方多1点和速度比对方多100点，结果是完全一样的，有99点速度都会被浪费掉。相反，速度比对方低1点和速度比对方低100点，结果也是完全一样的。而攻击力、防御力和生命值这些能力参数则不然，每1点能力都能体现出相应的效果，不会像速度那样存在“能力过剩”的情况。（某些情况下，攻击力也会出现“溢出”的情况，比如说对方剩余的生命值低于此次攻击造成的伤害，那么这次攻击就会浪费相当一部分攻击力。）由于回合制战斗的规则限制，导致速度成为了一项非常微妙的能力参数，最理想的情况莫过于“要么速度比对方高1点，要么速度索性一低到底”，尤其是玩《口袋妖怪》的玩家，在分配努力值时恐怕感受最为深刻吧！

由于速度能力和攻防能力的价值无法统一，所以就会出现一些游戏平衡性方面的问题。比如说有AB两个能力不同的角色，角色A是攻击100防御50，角色B是攻击50防御100，如果攻防能力没有什么特殊算法的话，那么AB两个角色的实力应该是完全对等的。但这放在速度方面就行不通了，由于速度可能存在的溢出问题，速度100和攻击100的作用是绝对无法划等号的，要正确计算出每点速度的价值是非常困难的。

为了解决速度溢出的问题，让高速度能力不再成为摆设，许多RPG大胆采用了“二次行动”的概念，即速度超过一定数值标准时，就可以在一回合内行动两次。这样一来，速度高的角色在面对速度低的对手时，就拥有了二次行动的压倒性优势，和高攻高防相比，高速度能力也是有很大的价值。虽然这个构思非常巧妙，但还是存在着不少弊端：首先，二次行动的速度标准无法界定，如果是1对1的话，速度为对方2倍时二动似乎还能够让人接受，但如果是多对多的话，又如何比较各个单位之间的速度差？其次，即便引入了二次行动的概念，速度依然无法进行量化计算，溢出问题依然是存在的，比如说速度超过100是先手行动，速度超过200是二次行动，那么玩家就会追求一种“速度要么为0（放弃先手），要么为101（能够先手），要么为201（刚好可以二动）”的理想情况，超过这个标准的速度能力依然会被浪费掉。最后，在回合制战斗中，二次行动是一个很容易破坏平衡性的因素，小范围使用也许还没问题，要大范围运用的话可能就会产生很多问题。以《口袋妖怪》为例，如果允许二次行动的话，那么高速度的PM完全可以先攻击一下然后再换下场，对方根本连还手的机会也没有；即便不允许先攻击再交换，那么使用“先强化再攻击”的，同样也能打得对手毫无还手之力。尽管二次行动的构思并不成熟，但它却为即时制的战斗系统提供了宝贵的思路，这也许正是回合制战斗变为即时制战斗的关键“进化道具”吧。




◀“二次行动”的概念早在《重装机兵》这类FC时代的RPG中就已经被引入。

# 速度决定行动频率——即时制战斗

即时制战斗包含有多种不同的分支，如前一次我们曾介绍过的即时回合战斗（ATB），以及CTB和ADB这两种比较常见的即时制战斗系统，首先我们来介绍下CTB和ADB的特征吧。



▲CTB是《最终幻想X》的招牌系统。

CTB的全称是Count Time Battle，最先应用该系统的RPG可能是《最终幻想X》，它与ATB的基本规则都相同，都采用了行动槽的概念，行动槽会随着时间的流逝而增长，当行动槽集满后即可行动。CTB与ATB的最大不同之处，在于人物的每次行动都会影响行动槽下次所需的蓄积时间。如果上次使用了威力较小的普通攻击，那么行动槽下次集满的时间就比较短，能够很快投入战斗；如果上次使用了威力巨大的必杀技，那么行动槽下次就需要很长一段时间才能集满，期间会有相当一段时间不能行动。我们也可以换一种方式来理解，每个角色在单位时间内都会获得一定的行动力点数，在战斗中进行任何行动都会消耗不等的行动力点数，剩余行动力点数高的角色将会优先行动。这样一来，如果使用了大威力的必杀技，那么行动力点数将所剩无几，必须等那些比自己剩余行动力点数高的角色一一行动完毕后才轮到自己行动。CTB战斗系统比起ATB来说要更富于战略性，人物的行动频率不仅和速度有关，而且与行动的消耗也有关联，这样就杜绝了ATB中高速度角色连放必杀的局面，低速度角色如果使用轻攻击的话也是有可能连续行动的。

ADB的全称是Active Dimension Battle，直译为动态空间战斗系统，在《最终幻想XII》中首次应用。它的特点是直接与在野外场景出现的敌人进行战斗，不需要再进入战斗画面，玩家和敌人都可以一边移动一边战斗，当行动槽集满后，如果敌人正好处于可攻击的范围，那么这次攻击就会发动。如果读者朋友曾玩过PS的《放浪冒险谭》和《寄生前夜》的话，会发现这两款游戏的战斗系统与ADB也有相似之处，都是强调空间概念的战斗系统。当然，ADB和A・RPG还是有本质区别的，两者虽然都可以在地图场景中移动并战斗，但ADB仍是指令选择，而A・RPG则是纯动作操作，而且A・RPG也不存在有“行动槽集满才可攻击”的概念。

无论是ATB、CTB还是ADB，它们都包含有“行动槽”的概念，速度决定着行动槽的蓄积速度，而行动槽则决定着行动的




▲《最终幻想XII》的ADB系统给玩家带来了不少新意。

频率。由于各个角色的行动频率不同，在回合制战斗中无比重要的先手优势在这里已经变得微不足道，双方不是比拼谁先攻击，而是比看谁在单位时间内攻击的次数多。回合制战斗中的“二次行动”概念到了即时制战斗也变得更加科学严谨，而且有了更为明细的划分——如果你的行动频率是对方的2倍，那么就可以保持二次行动的优势；如果你的行动频率只比对方多出1/5，那么在对方行动5次期间，你还是能获得额外一次行动机会的。由于速度直接和行动频率挂钩，所以每一点速度都有对应的量化价值，与攻防能力参数之间也更容易进行换算。

## 速度的分类细化——实时制战斗

实时制战斗是将即时制战斗的时间单位经过进一步细化，精确到秒甚至毫秒，几乎等同于动作游戏的动画帧数。在精确时间概念的同时，实时制战斗还在空间方面也下了大功夫，力求将角色移动和技能判定的距离精确到像素，给玩家带来逼真的体验。实时制战斗和A・RPG存在一定的共性，但也有本质的区别。实时制战斗本身是RPG的战斗系统之一，与RPG的规则一脉相承，更注重数值的计算；而A・RPG则是动作游戏的分支，更强调操作手感、精确帧数和距离控制。我们打个比方来说，当玩家扮演一名法师，使用火球攻击怪物时，在实时制战斗中会判定火球的伤害和命中率，然后再演示火球击中怪物的动画效果；而A・RPG则是要判定火球是否打中怪物或者打中了怪物的哪个部位，然后再计算这次所造成的伤害。另外，实时制战斗中基本上没有“受创硬直时间”的概念，最多会用一个“眩晕”的debuff来表示目标处于暂时无法行动的状态；而A・RPG则是很直观的采用了“喷血、后仰、倒地”等动作效果，在从这些动作效果中恢复前是不能够行动的。当然，在实际讨论游戏中未必要按照这么明确的标准来界定，像《暗黑破坏神》和《塞尔达传说》分别代表了实时制战斗和A・RPG的特征，但很多情况下大家都把它们统称为A・RPG，这其实也没什么关系。

由于实时制战斗的时间和空间概念都有更为精确的细化，所以RPG战斗系统的“进化基因”——速度，在实时制战斗中也就有了全新的诠释。首先，速度被拆分为攻击速度和移动速度两个不同的能力参数，攻击速度类似于即时制战斗中的行动频率，攻击速度越高则造成的伤害也就越高；而移动速度则是与空间概念挂钩，移动速度快的角色不但能够以更短时间接近目标，而且还可以灵活的避开一些攻击特定区域的技能。攻击速度快的角色不一定跑得快，而跑得快的角色却不一定擅长快速攻击，这样一来高速度的角色也就有了进一步细化分类，高移动速度和高攻击速度是完全不同的两种风格。

另外，在实时制战斗中，速度不再作为一项既定数值，而是直接与时间挂钩。“移动速度300”的意思就是1秒钟能够移动300单位的距离，“攻击速度1.5”就是1秒钟可以攻击1.5次，这种表示方式不仅直观，而且让玩家省去了换算的麻烦，通过攻击力和攻击速度就可以很轻易计算出角色的输出能力（DPS）。“冷却时间”也是一项和速度有关的参数，它的作用类似于即时制战斗的“行动槽”，行动槽集满所需的时间也就是冷却时间，只不过实时制战斗中的各个技能都有冷却时间的表示，比起即时制战斗中所有技能共用一个行动槽要显得更加科学。



▲《龙腾世纪》是近年来实时制RPG的佳作。

攻略 GUIDE THROUGH 透解

# 闪乱神乐 少女们的真影

本作是由策划过《勇者30》的高木谦一郎所负责制作的一款以"破衣爆乳"为卖点的动作游戏，游戏讲述五名善忍为了维护秩序，和专门培养恶忍的蛇之学园展开生死较量的故事。游戏的战斗十分爽快，欢乐的剧情也为游戏增色不少。如果你是一名喜爱动作游戏的玩家，那么本作绝对不容错过

文 洛克 美编 Juxi

**闪乱神乐 少女们的真影**

闪乱カグラ -少女达の真影-

| MMV | ACT | 2011年9月22日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1人 | 5980日元 |
| 无对应周边 | | |

3DS



# 忍之道 修炼篇

## 基础操作

**按键说明**

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | 角色移动、光标移动 |
| 滑杆 | 角色移动、光标移动 |
| Y键 | 消除上屏文字（剧情界面）、轻攻击 |
| X键 | 加快对话速度（剧情界面）、重攻击 |
| A键 | 对话（非战斗界面）、冲刺、奔跑（长按） |
| B键 | 跳跃、空中受身 |
| L键 | 向前翻页（更衣室、剧情界面）、发动忍转身 |
| R键 | 向后翻页（更衣室、剧情界面）、发动爆裂忍法 |
| START键 | 跳过剧情（剧情界面）、暂停游戏 |
| SELECT键 | 暂停游戏 |

## 忍部屋

[illegible]少女们的休[illegible]会自动回到此[illegible]全角色进行交[illegible]换服装。忍部[illegible]“[illegible]”、“[illegible]”、“更衣室”、“[illegible]”、“[illegible]”及“[illegible]”六大功[illegible]屋中的物品，玩家可以选择[illegible]走过去按A键进入相关功能，或是直接从下屏[illegible]击进入。下面为各位讲解几项主要功能的用途。

## 任务

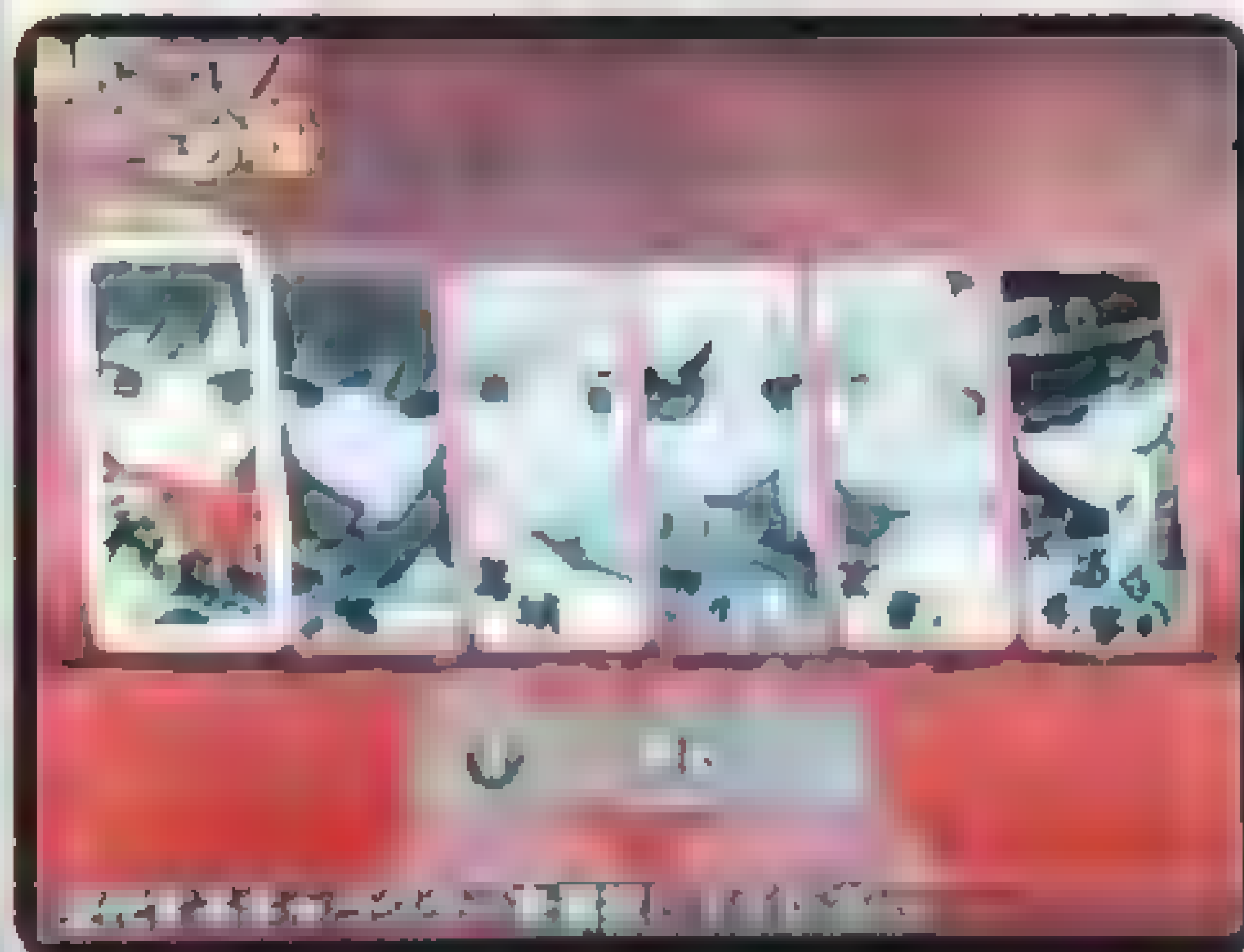
游戏为玩家准备了70个任务，这些任务又细分为主线任务和支线任务，其中未完成的主线任务左边会有一个角色头像，代表挑战该任务时必须使用这名角色战斗。由于游戏中会经常安排玩家使用云雀这种综合实力都较弱的角色战斗，因此在攻关过程中最好在支线任务中将队伍的整体实力练到一个平均值，防止发生卡关的悲剧。值得一提的是，当玩家完成一个章节的所有任务时，该章节右边将显示一个“济”字图标。

当玩家完成任务的时候，系统会根据玩家在关卡中的表现给予评价，评价依表现差异分为秀、优、良、可四个等级。如果以命驱状态完成关卡的话，除了基本评价外还会额外得到一个“脱”字评价。影响评价的主要因素有过关时间（越快越好）、杀敌数（越多越好）及连闪次数（最大连闪数越多越好）。需要注意的是部分关卡的胜利条件比较特殊，例如5-11“胜者なき战い”这种限制过关时间的任务，影响评价的要素自然就成为杀敌数和连闪次数，一般使用阳乱和闪乱属性可以轻松拿到秀评价，而像5-10“最恐の守护者たち”这种限制杀敌数的任务，推荐使用阴乱属性以最快速度清场拿评价。

[illegible]卡还是返回忍部屋，无论选择哪项，玩家[illegible]

## 交代

更换出战角色的地方，玩家在这里更换出场角色的同时也能浏览她们的详细数值，角色的数值分为体力（最大999）、攻击力（数值越高角色给予的伤害越大）、防御力（数值越高角色所承受的伤害越小）、忍耐力（数值越高越不容易被对手破衣）和阴阳属性槽（随着战斗逐渐积累）。角色的阴阳属性全部练满后会出现攻守兼备的闪乱属性，此时选择该角色的时候可以自由地在三大属性中选择一种进行游戏。初期玩家只能在飞鸟、斑鸠、葛城、柳生、云雀五名角色中选择一名使用，当完成隐藏任务5-08“传说の大道寺先辈登场！”后即可使用最后隐藏角色大道寺先辈。



## 更衣室

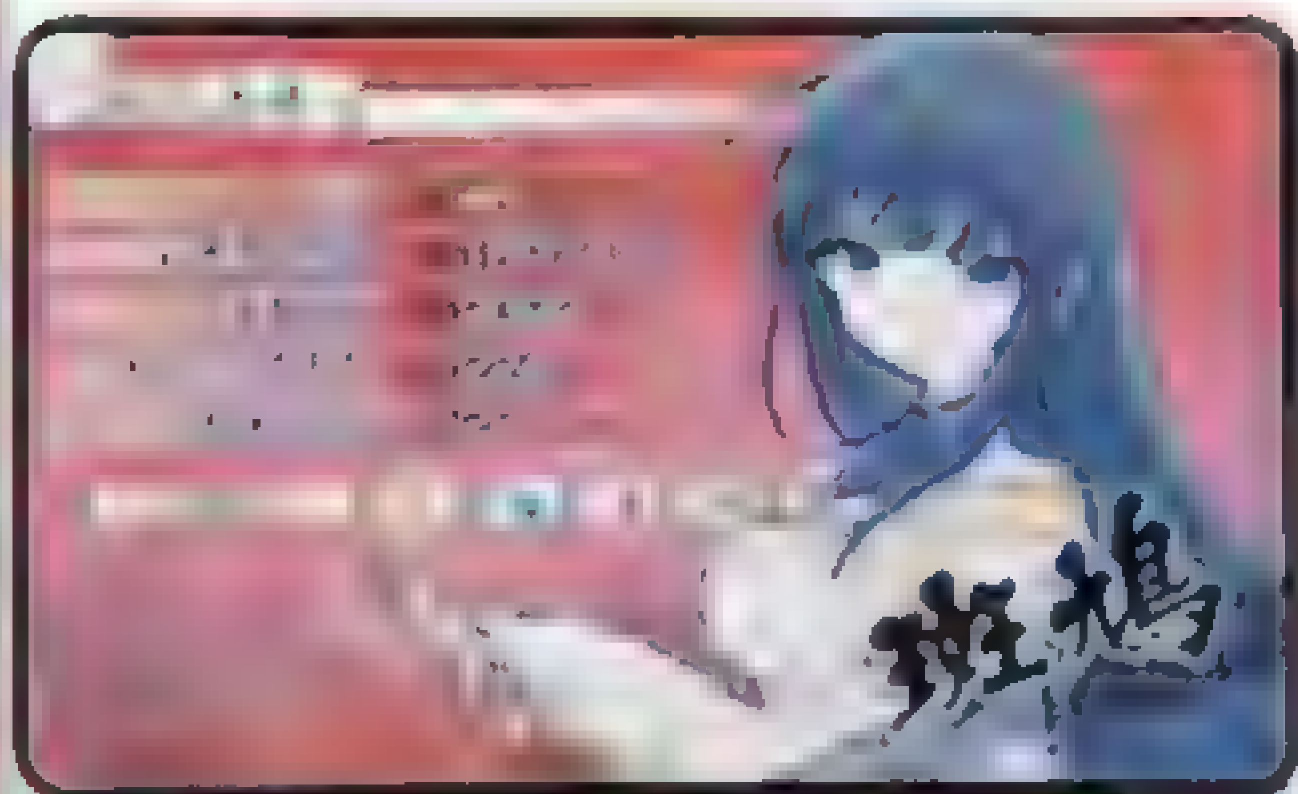
给角色替换服装的场所，当完成任务5-07“忍の道”后，在更衣室中按住X键可利用陀螺仪功能更改观赏视角，可惜比较坑爹的是，视角被限制在45°以内，想看到福利画面的玩家可要失望了……

在更衣室中可替换的服装分为制服（普通状态穿着）、水着（命驱状态穿着）、忍装束（忍转身后穿着）及装饰（增加角色能力的小部件，任何状态中都有效）四种，除了大道寺先辈外，其余五名角色各有5件制服、3件泳装和4件忍装束。在游戏初期玩家只能使用系统自带的服装，其余服装在满足特定条件后才会开启。



## 资料室

收罗游戏中全部要素的地方，玩家可以在此处查看个人成绩和隐藏要素的解锁状况，本作共有30个称号、42枚画像及31首音乐供玩家收集，不过这些要素都依靠一个“刷”字来完成，会耗费玩家的大量时间，想要完美游戏的同学请做好心理准备。




## 道具

本作的战斗中有许多可以破坏的物品，如第一章的自行车、堆在一起的木箱以及随处可见的轮胎等等，破坏这些东西会出现不少道具，善加利用可以使战斗轻松不少，下面为各位列出每种道具的效果：



| 道具效果 | |
|---|---|
| 道具 | 效果 |
| 牛乳パック | 回复少量体力 |
| 牛乳瓶 | 回复大量体力 |
| 壶 | 回复一格忍法槽的能量 |
| 二回战 | 体力和忍法槽能量完全回复 |
| 绿色卷轴 | 直接获得500EXP |
| 红色卷轴 | 直接获得10000EXP |

## 战斗画面



[illegible]后任务[illegible]的体力值有关，最大999

[illegible]的能量，攻[illegible]，初期只有一格，[illegible]的最大值

[illegible]会损耗，磨损到一定程度后角色的服装会被破坏

[illegible]，根据角色当前属性不同，角色也会呈现出不同表情

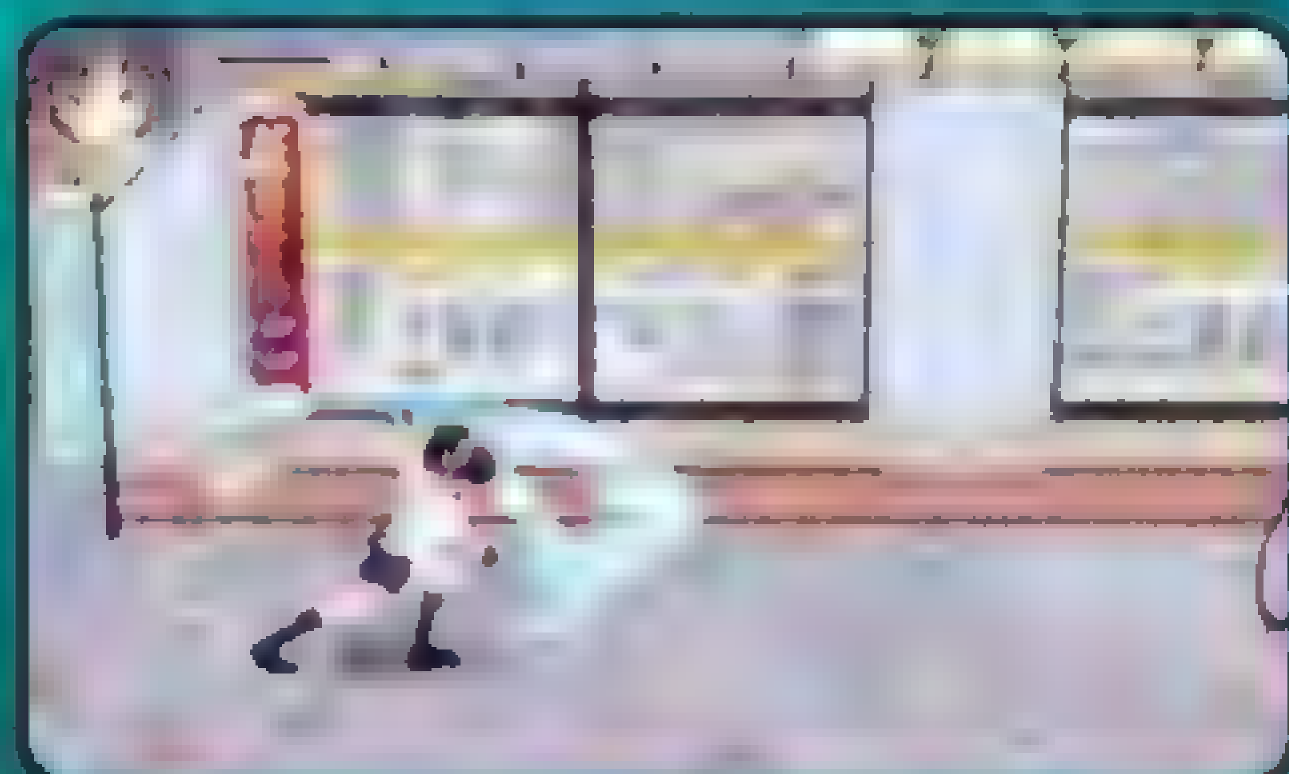
5.敌人信息：显示敌人的剩余血量，BOSS战中BOSS的血量显示在画面下方

6.连闪次数：显示玩家当前的连闪数，连闪数越高所获得的经验值也越多，在一定时间内停止攻击连闪会重新计算

## 基础动作

[illegible]无双[illegible]系列[illegible]的重攻[illegible]目的连击，其中轻攻击具有发生速度快、“绿[illegible]，但攻击范围[illegible]的优势则在于[illegible]攻击的时候能将[illegible]如何取舍，在下文中洛克会做出详细介绍

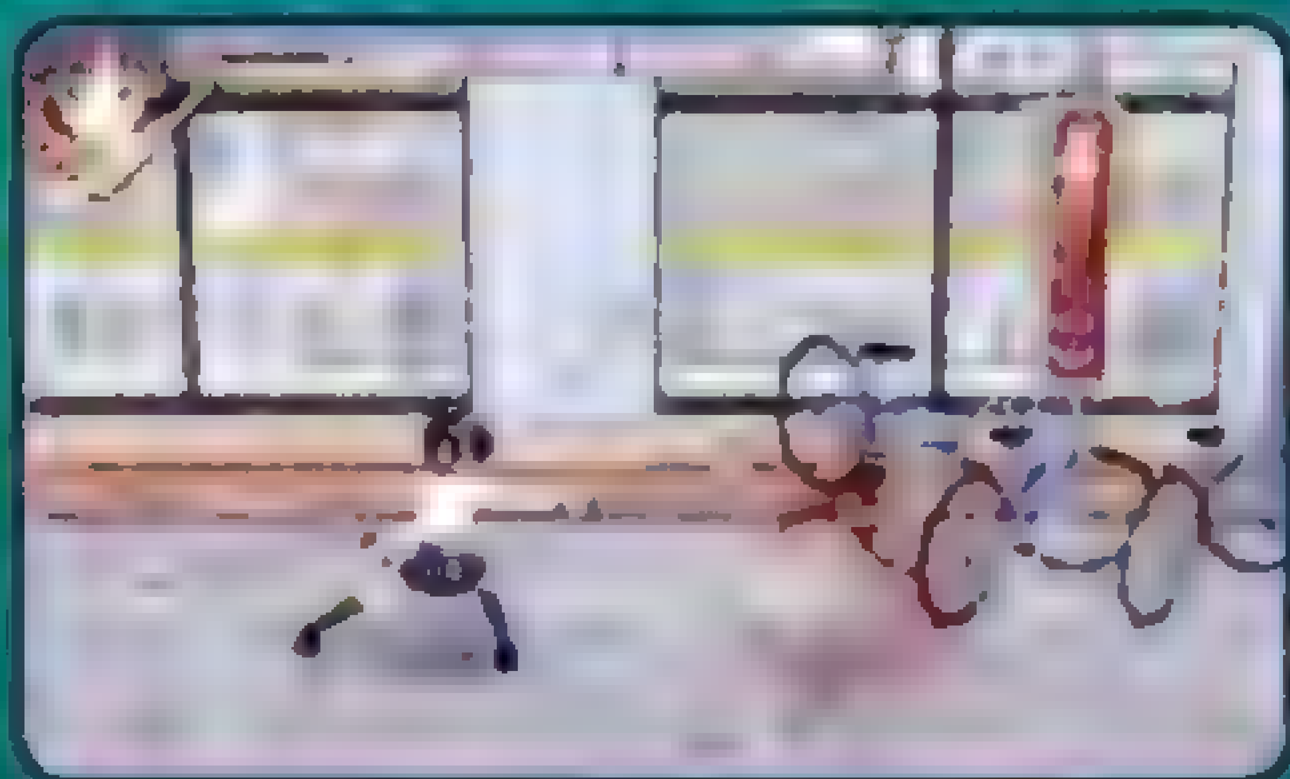
[illegible]，通过升[illegible]新的体术，[illegible]角色的连闪列[illegible]下方的XX段[illegible]并不代表该连段[illegible]连闪，而是角色习得此招所需要的等级



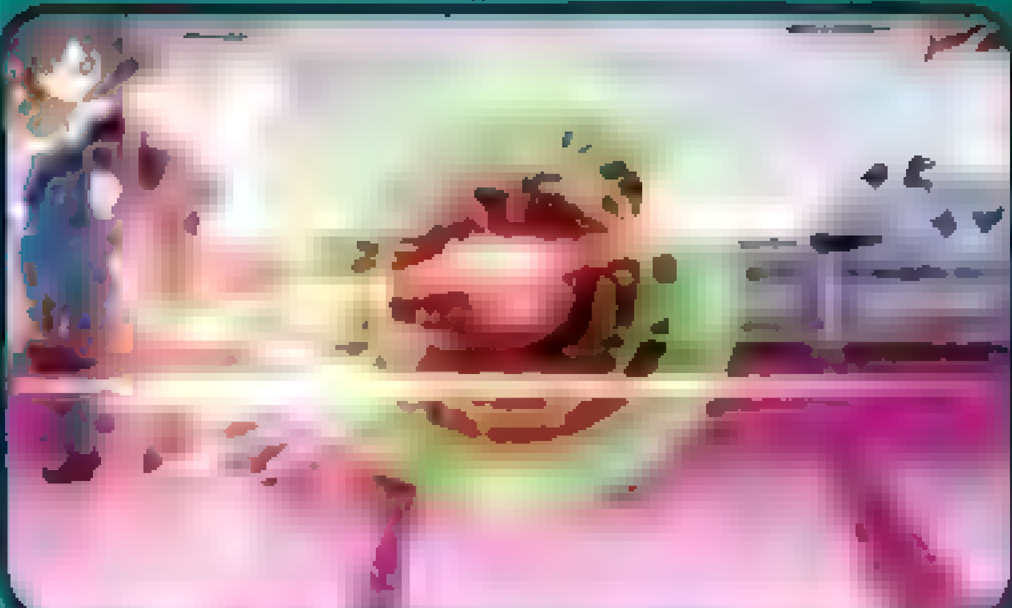
## 绿碎

本作[illegible]闪派生的“[illegible]”[illegible]击的条件很[illegible]一段以绿色标志结尾的连击即可，例如飞鸟在发动忍转[illegible]攻击，[illegible]敌人浮空[illegible]，[illegible]BOSS决斗时的主力输出手段。

由于本作中出场的BOSS无一例外都具有超高的硬直，如果和他们硬碰硬吃亏的必然是我方角色，此时就要利用“算刀”技[illegible]的玩家对这技巧不会陌生，所谓的算刀就是计算好自己和敌人的距离并提前出招，这样当敌人发动进攻的时候我们就能刚好使出绿碎攻击让敌人[illegible]的效果。[illegible]一招莫过[illegible]，此招不仅攻击范围大，也可以让敌人陷入长时间硬直。不过和[illegible]只能输入4次轻攻击就会被对手打断连闪，此时我们可[illegible]，等到要发动旋风斩的时候主动靠近BOSS，这样在和BOSS接触的一瞬间可[illegible]使出旋风斩攻击BOSS。



## 飞翔乱舞



飞翔乱舞可以说是战斗系统的精华所在，若想要在游戏中打出上千连闪，往往需要依靠飞翔乱舞进行追击。当角色使出绿碎攻击击飞敌人[illegible]一个[illegible]散的绿色[illegible]按下A键[illegible]飞翔乱舞。由[illegible]处于一个较[illegible]使用阴属性作战[illegible]的攻击。值得一提的是，在空中连击时即使敌人已经死亡，[illegible]而增加忍法槽的能量，[illegible]的BOSS战中十分有用。

一般来说，[illegible]以轻攻击[illegible]飞翔乱舞中角色将一直处于低空状态，追击时可以顺手攻击到未被浮空的敌人。而在BOSS战中就需要玩家活用轻攻击的吹飞和重攻击的浮空效果。平时我们可以利用轻攻击将BOSS吹飞到版边，再利用重攻击将BOSS打到高浮空状态。此时[illegible]不要使用飞翔乱舞进行追击，在版边利用重攻击招式收尾使BOSS浮空后，[illegible]在原地不断[illegible]住BOSS，只要操作得当，可以使BOSS处于无限浮空状态，这也是在未习得阴乱属性前对付BOSS的无赖招式。

## 爆裂忍法

[illegible]法槽快的特点，而且在发动过程中角色处于[illegible]有用，不过这么好用的技能系统自然不会让我们白白使用，释放爆裂忍法的时候会依当前角色的属性扣除一定量的HP，其[illegible]的10%，闪乱属[illegible]，阴乱属性比较特殊，使用时没有任何副作用。

[illegible]注意的是，除非角色处于阴乱属性，否则不要轻易使用爆裂忍法，否则很可能将自己的血量下降到一个危险值。通常情况爆裂忍法用于躲避BOSS的攻击，或是在被攻击的时候将敌人弹开而避免造成更大损伤，一些持续时间长的招式和秘传忍法都可以使用爆裂忍法闪避。

## 忍转身

[illegible]因此在一些高难度的BOSS战中可以先用第一条血适当削弱BOSS，等血量下降到危险值时再变身。

## 秘传忍法

[illegible]因此在BOSS战中可以故意留下忍法槽能量躲避一些爆裂忍法很难躲开的招式（如[illegible]BOSS忍术的激光攻击）。

## 破衣系统

[illegible]面可以说是少之又少，在游戏中忍装束会[illegible]色的衣服都能击破两次。需要注意的是，在BOSS战中[illegible]无论之前[illegible]是否有将BOSS破衣，都会以全破状态结束战斗。

※由于阴乱属性在开场时就脱下外衣，因此没有衣服耐久力。

## 阴阳变化

[illegible]

| 属性 | 特点 |
| --- | --- |
| 阳 | ・进入任务默认为阳属性，通过高连击积蓄阳属性槽能量<br>・增加连闪回数，连闪表变为“阳属性连闪”<br>・可以使用飞翔乱舞 |
| 阳乱 | ・当阳属性槽蓄满后，进入任务默认为阳乱属性<br>・攻击范围增加<br>・忍法槽的积蓄速度增加<br>・飞翔乱舞的最大次数增加至3次<br>・更容易让敌人进入硬直状态 |
| 阴 | ・在角色出击画面中按下L键+R键进入阴属性，通过不断使用命驱状态积蓄阴属性槽能量<br>・提升攻击速度和移动速度<br>・攻击力上升3倍，防御力为平时的20%<br>・可以使用飞翔乱舞 |
| 阴乱 | ・当阴属性槽蓄满后，在角色出击画面中按下L键+R键进入阴乱属性<br>・攻击力上升5倍，防御力为平时的10%<br>・飞翔乱舞的最大次数增加至2次<br>・爆裂忍法不消耗体力 |
| 闪乱 | ・阴乱和阳乱属性都出现的情况下，在交代画面中选择<br>・爆裂忍法损失的体力变为最大体力值的5%<br>・攻击力和防御力小幅度提升<br>・忍法槽的积蓄速度增加<br>・能无限使用飞翔乱舞 |



# 忍之道

## 实战篇

阴属性战术：飞鸟的阴乱属性具有超高的机动性，而这也是她最大的武器，在BOSS战中可以依靠速度优势和对手周旋，并从远处利用“蓄刀”技巧展开突然袭击

## 角色能力分析

### 飞鸟

2年级学生，不论何时都充满活力。其祖父是一名伟大的忍者，飞鸟一直以自己的祖父为目标努力。也正因为如此，飞鸟的性格十分开朗，对众人来说是领袖般的存在。必杀技是使用青蛙之力的秘传忍法。

**能力**

| 项目 | LV.1 | LV.50 |
|---|---|---|
| 体力 | 340 | 999 |
| 攻击力 | 96 | 195 |
| 防御力 | 116 | 205 |
| 忍耐力 | 15 | 262 |

#### 基本战术

作为主人公，飞鸟的各项能力都让人满意，尤其是进入阴乱属性后的攻击速度及移动速度都可以用“恐怖”来形容，这点也足以弥补她在攻击手段方面的贫乏。可惜她的LV.1秘传忍法为单发攻击，在未习得LV.26的旋风斩前很难打出较高的连闪数，使前期练级略有不便。

**阳、闪属性战术：**开战后使用爆裂忍法吹飞对手，再利用“蓄刀”技巧原地空搓出旋风斩进行快速连击是飞鸟最实用的战术，2～3轮攻击就能将对手打至眩晕状态。值得一提的是飞鸟的冲刺距离很长，当BOSS释放爆裂忍法的时候推荐使用冲刺闪避

### 斑鸠

3年级学生，学习成绩异常优秀，担任班委一职。虽然在平时是个温柔的大姐姐，但发怒后很难让其冷静下来。使用家传的名刀“飞燕”战斗。必杀技是使用火鸟之力的秘传忍法。

**能力**

| 项目 | LV.1 | LV.50 |
|---|---|---|
| 体力 | 300 | 999 |
| 攻击力 | 109 | 227 |
| 防御力 | 104 | 183 |
| 忍耐力 | 20 | 218 |

#### 基本战术

超长的攻击距离配合不俗的攻击力使斑鸠当之无愧地成为本作中最强的角色，适合新手玩家使用。斑鸠的重攻击拥有全角色中最大的攻击范围，善加利用的话无论清兵还是单挑BOSS都十分有效

**阳、闪属性战术：**斑鸠和飞鸟一样都属于能在攻击当中改变节奏的角色，平时可以依靠Y键的最终段居合拔刀控场，由于她的攻击范围很大，因此秘传忍法槽的增长也相当快，可以多使用LV.1秘传忍法加快杀敌节奏

**阴属性战术：**该属性下的斑鸠近乎无敌，Y键连闪不仅攻击速度快，而且攻击范围也能将前方敌人统统解决。和BOSS战斗时可以先用爆裂忍法控场，然后再将其打入硬直状态，如没意外的话，阴属性的斑鸠可以将任何人形BOSS活活磨死

# 葛城



3年级学生

做事经常不过脑子，喜欢对可爱的女孩子进行各种骚扰。因为往事而一味追求强大的力量，必杀技是使用龙之力的秘传忍法。

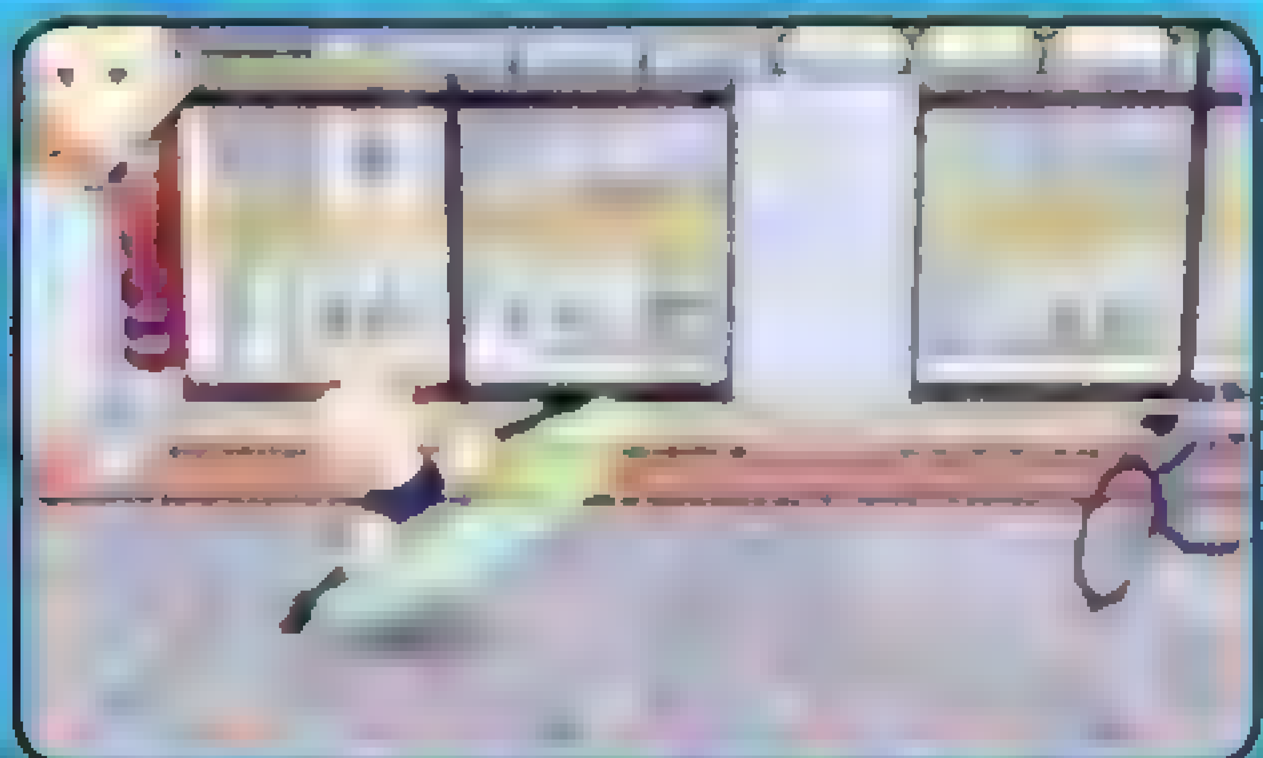
| 能力 | | |
|---|---|---|
| 项目 | LV.1 | LV.50 |
| 体力 | 400 | 999 |
| 攻击力 | 101 | 200 |
| 防御力 | 103 | 182 |
| 忍耐力 | 13 | 171 |

## 基本战术

[illegible]

**阳、闪属性战术：** 由于葛城的攻击速度较慢，因此如何在[illegible]内使对手[illegible]才是使用她的关键所在，[illegible]Y→Y→X的方式展开进攻，[illegible]飞鸟后[illegible]以[illegible]作为主力进攻手段

**阴属性战术：** 在阴乱属性下葛城的攻击速度得到不少提升，此时推荐采用X→A→X→A的方式展开进攻，期间可以穿插LV.1秘传忍法加快杀敌速度，利用阴乱属性下5倍攻击的特点秒杀敌人不成问题



# 柳生



1年级学生，虽然是一名刚入学的新生却拥有和上忍同等水平的实力。和冷酷的外表一样，除非遇到必要的时刻，不然柳生不会轻易说话。不知为何非常在意云雀，必杀技是使用乌贼之力的秘传忍法。

| 能力 | | |
|---|---|---|
| 项目 | LV.1 | LV.50 |
| 体力 | 320 | 999 |
| 攻击力 | 106 | 205 |
| 防御力 | 96 | 165 |
| 忍耐力 | 20 | 307 |

## 基本战术

[illegible]

**阳、闪属性战术：** 柳生[illegible]的进攻手段在于[illegible]的低空连击，此时可以[illegible]不少地面的敌人也一并收拾。[illegible]可以[illegible]的方式形成大[illegible]，一旦命中目标[illegible]不[illegible]发动[illegible]乱舞吧

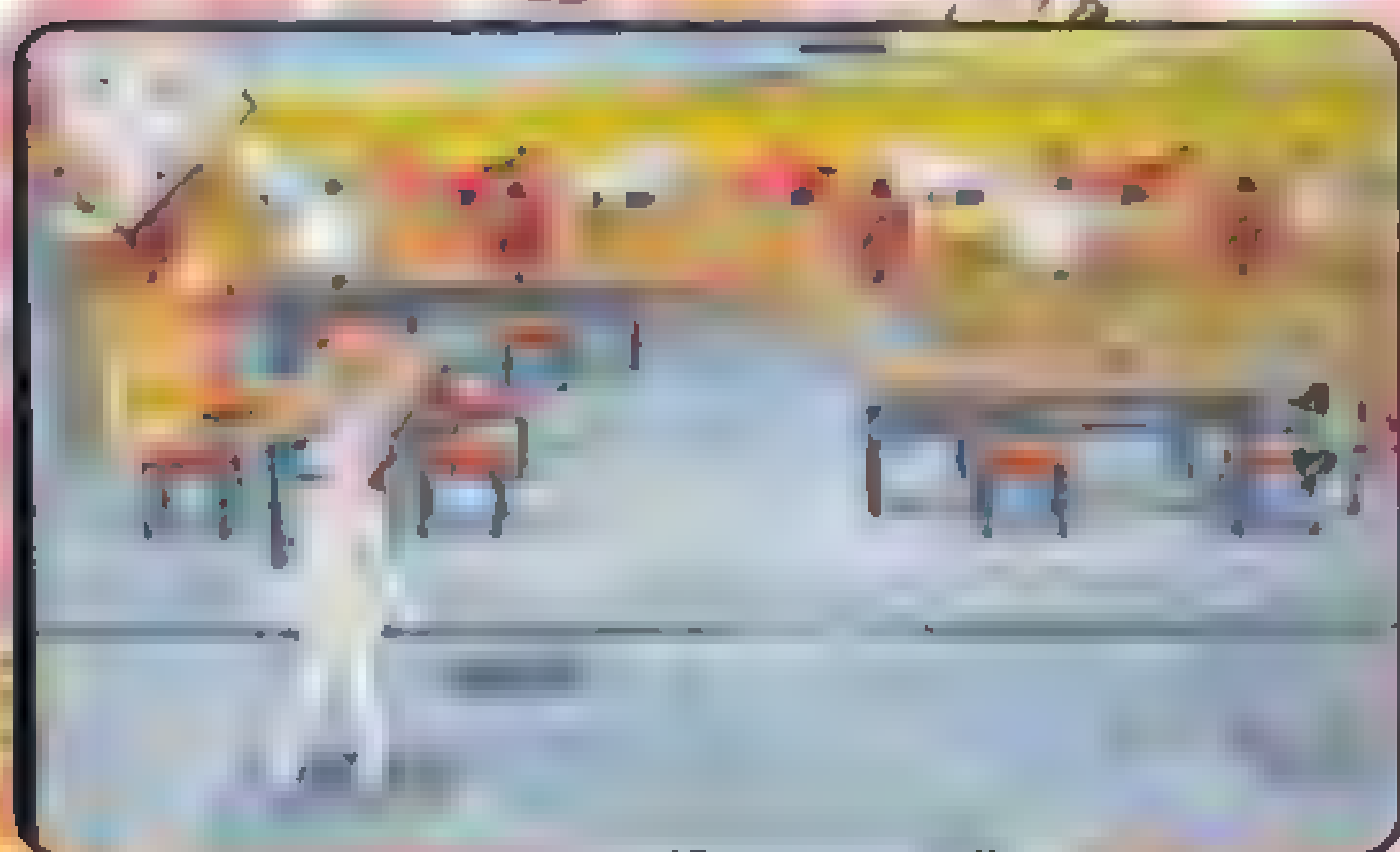
**阴属性战术：** 柳生的阴乱属性比较尴尬，在Y键连闪的过程中会出现一小段的硬直，如果运气不好的话很容易遭到敌人的反击，因此平时还是少进入命驱状态为妙



# 云雀

1年级学生，绝对的天然呆，虽然本人十分努力，但却是个不折不扣的麻烦制造者，十分不擅长战斗。必杀技是使用兔子之力的秘传忍法。

| 项目 | LV.1 | LV.50 |
| --- | --- | --- |
| 体力 | 310 | 999 |
| 攻击力 | 89 | 178 |
| 防御力 | 105 | 214 |
| 忍耐力 | 24 | 172 |



## 基本战术

**阳、闪属性战术：** [illegible]时多使用Y→Y→X的[illegible]攻击自保即可，当打得[illegible]属性的最终攻击后，可以[illegible]低空[illegible]对敌人造成大面积杀伤

**阴属性战术：** 在阴乱属性下的云雀实力大增，X键的连打攻击威力得到不小提升，不过由于这招的起手范围很短，推荐利用爆裂忍法吹飞对手再进行追击

# 大道寺先辈




传说中的忍者，在见识到飞鸟等人的力量后出现在她们面前。必杀技是使用猛虎之力的秘传忍法。

| 项目 | LV.1 | LV.50 |
| --- | --- | --- |
| 体力 | 999 | 999 |
| 攻击力 | 180 | 235 |
| 防御力 | 162 | 222 |
| 忍耐力 | 176 | 331 |

## 基本战术

**阳、闪属性战术：** 多使用空中[illegible]攻击[illegible]对敌方[illegible]，大道寺先辈的LV.1秘传忍法“[illegible]”攻击范围很广，而且使用中可以向前方移动不少距离，在有必要的时候不要吝啬，多使用这招可以有效制敌

**阴属性战术：** 阴乱状态的大道寺先辈在战术方面和其他两种属性差别不大，同样以空中轻攻击配合LV.1秘传忍法为主要输出手段。值得一提的是大道寺先辈即使处于阴乱状态防御力也不会下降太多，因此使用起来不用像其余角色那样刻意躲避敌人的攻击



# 难点任务指南

## 5-07 “忍の道”

这个最终BOSS比较无赖，如果挑战时等级没有LV.40会比较痛苦。怨樱血分为近战攻击和远距离激光攻击两种模式，其中近战攻击用爆裂忍法都能轻松避开，但激光攻击由于持续时间多达3秒，如果掌握不好爆裂忍法发动的时机必然中招，比较稳妥的方法是留下一个秘传忍法，利用秘传忍法的无敌时间躲过攻击。由于阳乱属性的输出能力不高，加上战斗中很难发动飞翔乱舞，因此推荐各位使用阴乱属性应战，战斗中多使用爆裂忍法可以事半功倍。需要注意的是BOSS的激光攻击，躲避失败必然惨遭秒杀，平时最好保留一个秘传忍法用来躲避这招。

这里给大家一个能在第一次剧情战时速杀BOSS的技巧：第一次剧情战时系统会强制让我们和蛇学园进行6连战，在任务5-06“战いの果てに”和超变身的焰对决时故意留下两个秘传忍法，并以命驱状态和怨樱血开战。进入战斗后以最快速度冲到BOSS身边，由于有两个秘传忍法在手，10秒内速杀BOSS完全不成问题。

## 5-08 “传说の大道寺先辈登场！”

击败最终BOSS怨樱血后出现的主线任务，全员以斑鸠→葛城→柳生→云雀→飞鸟的顺序和大道寺先辈战斗，比较头疼的地方在于5人共享3个回复道具“二回战”（体力值和忍法槽全部回复），且任意一人战败都要从斑鸠部分重新开打。可以说这场战斗是本作中难度最高的任务，想要赢得稳妥最好让全员达到LV.40，并尽量让实力较弱的云雀习得阴乱属性。如果战斗中被大道寺先辈使用升龙拳打到空中，受身后切记不要原地落下，这样很可能会遭到她的连续追击，受身后在空中使用几次冲刺拉开距离比较妥当。下面为大家列出每名角色的战斗方针：

**斑鸠：**推荐使用阴乱属性应战。开场后立刻使用爆裂忍法将对手打至版边，并立刻使用“算刀”技巧让起身的大道寺先辈进入硬直状态，只要操作不出差错可以在一瞬间秒掉对手。

**葛城：**葛城在阴乱属性下的攻击速度得到大幅提升，此时我们可以用X的重攻击配合冲刺形成无限连击。不过从本战开始大道寺先辈会开始释放秘传忍法，其中“天地鸣动·螺旋脚”的持续时间较长，最好在她出招的瞬间再按R键释放爆裂忍法。需要注意的是，在敌人发动秘传忍法时如果按键跳过动画，很可能会来不及使出爆裂忍法躲避。

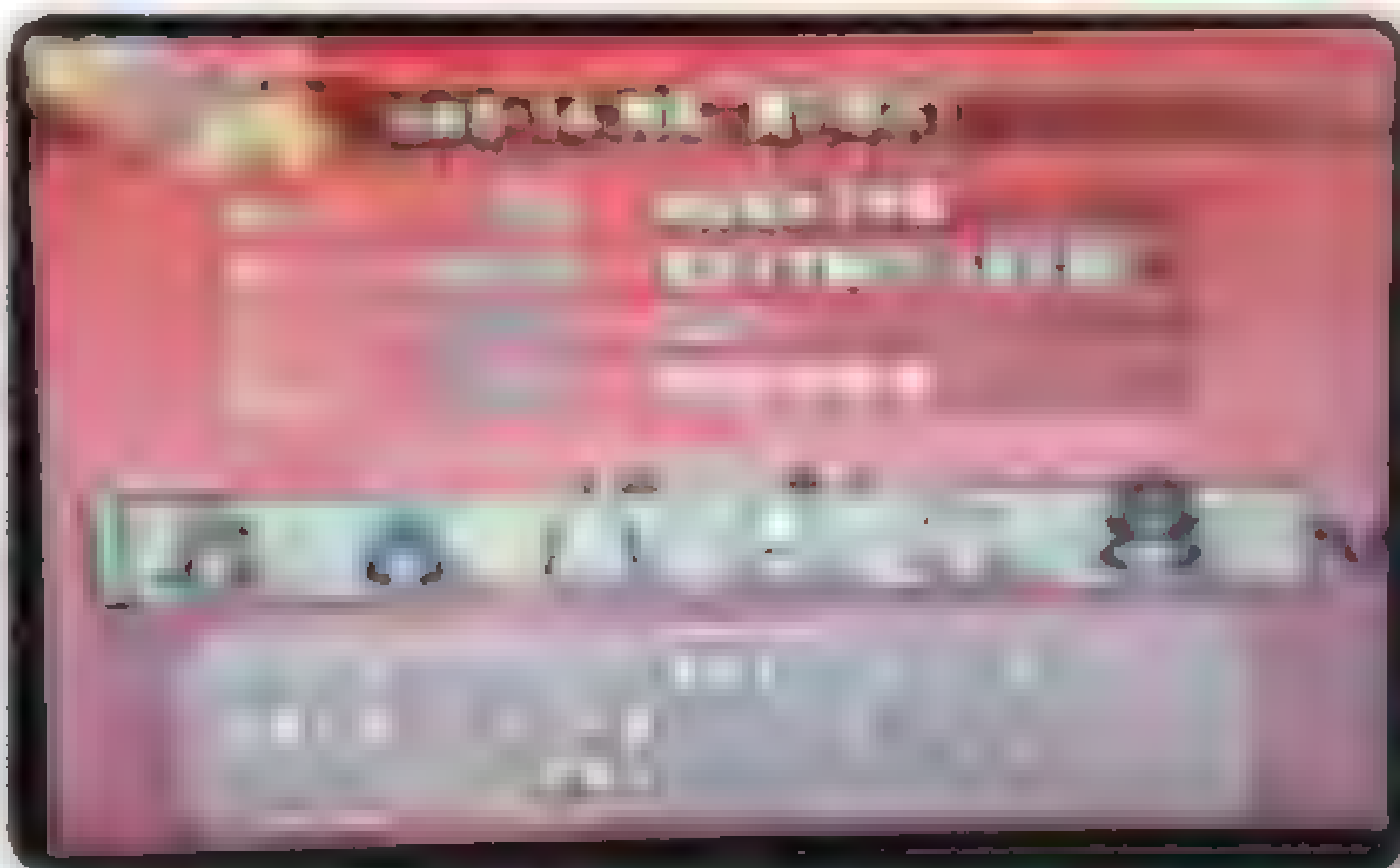
**柳生：**由于柳生的阴乱属性和其他人不太一样，持续攻击中会留下间隙，运气不好必定遭到大道寺先辈的反击，安全起见推荐使用阳乱属性应战。虽然柳生的移动速度在五人中属于最低标准，但她同时也拥有五名角色中最远的攻击距离，推荐使用原地空挥出伞波动炮的方式进行控场，并看准时机使用X的飞行道具蹭血。

**云雀：**很头疼的一名角色，由于X键的重攻击范围较小，和高硬直的大道寺先辈硬碰硬非常不利。较为稳妥的方法就是利用3个回复道具“二回战”，以阴乱属性强大的攻击力配合LV.2的秘传忍法活活磨死对手，不过若要使用这招，也就意味其余四名角色有可能无法使用回复道具，这其中的利弊就要玩家自己把握了。

**飞鸟：**飞鸟的移动速度很快，和移动速度最慢的大道寺先辈战斗能一直处于主动，因此战斗难度也随之降低。推荐开战后使用爆裂忍法将大道寺先辈震飞，并立刻在原地空挥出旋风斩进行控场，并以高空使用飞翔乱舞为主要输出手段。

## 5-14 "闪乱、舞い忍ぶ!"

打倒大道寺先辈后出现的隐藏任务，我方使用一名角色连续单挑蛇学园的五名忍者，敌方出场顺序为咏→日影→未来→春花→焰。这五个女忍实力和之前相比并没有多大提升，在战斗中只要留意她们的秘传忍法就没多大问题。需要注意的是，本战和大道寺先辈一战类似，5次战斗中共享两个回复道具"二回战"，因此开场后不要急于使用"忍转身"，在普通状态下能打多少血就打多少，等实在没血了再使用"忍转身"回满体力。当然，在阴乱状态下无限使用爆裂忍法的无耻战术对她们也依然适用。



# 忍之道 资料篇

## 服饰入手指南

### 全制服入手条件

| 制服名 | 入手条件 |
| --- | --- |
| 国立半藏学院　制服 | 游戏初期自动获得 |
| 国立半藏学院　旧制服 | 完成第一章全部任务 |
| 国立半藏学院　体操着 | 完成第四章全部任务 |
| くまパジャマ | 练出全角色的阴乱属性 |
| 妇警制服 | 练出全角色的阳乱属性 |

### 全水着入手条件

| 制服名 | 入手条件 |
| --- | --- |
| オシャレなビキニ水着 | 游戏初期自动获得 |
| スク-ル水着 | 完成任务3-01 "ひと夏の过ち" |
| レ-スクイ-ン风水着 | 完成第二章全部任务 |

### 全忍装束入手条件

| 制服名 | 入手条件 |
| --- | --- |
| 立半藏学院　忍装束 | 游戏初期自动获得 |
| バ-ストガ-ルズ制服 | 完成第三章全部任务 |
| 蛇女5人众の忍装束 | 打倒最终BOSS怨樱血 |
| 变装きぐるみ | 以命驱状态完成全部任务 |

### 全装饰入手条件

| 名称 | 效果 | 入手条件 |
| --- | --- | --- |
| インテリメガネ | 大幅提升角色攻击力，在命驱状态下可以轻松秒杀BOSS | 使用斑鸠完成全部任务 |
| 古风な眼带 | 大幅提升角色防御力，即使在命驱状态下也不会被BOSS的忍法秒杀 | 柳生学会所有技能（LV.46） |
| 朝食のパン | 增加角色的体力最大值 | 使用葛城完成全部任务 |
| くわえ卷物 | 胆力上升 | 使用飞鸟完成全部任务 |
| インカム | 道具的效果约为平时的150% | 葛城学会所有技能（LV.44） |
| じっちゃんの太卷き | 忍耐力上升，衣服很难被敌人破坏 | 以秀评价完成所有任务 |
| 忍兔ぬいぐるみ | 过关后获得的阴阳经验值增加，更容易将两种属性练满（不过拿到这个道具后，基本上所有角色都有闪乱属性了） | 使用云雀完成全部任务 |
| 天使の轮 | 治愈力上升，适合在命驱状态下使用 | 使用柳生完成全部任务 |
| ネコ耳セット | 获得的经验值约为平时的150% | 飞鸟学会所有技能（LV.44） |
| キツネ耳セット | 能更快地积蓄忍法槽能量 | 斑鸠学会所有技能（LV.43） |
| ウサギ耳セット | 连闪判定时间延长，一段时间没有攻击敌人也不会中断连击 | 云雀学会所有技能（LV.43） |

# 全要素解锁指南

## 全称号入手条件

| 序号 | 称号名 | 入手条件 | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 01 | 见习い忍者 | 完成第一章的全部任务 | 国立半蔵学院　旧制服 |
| 02 | 半人前忍者 | 完成第二章的全部任务 | レースクイーン风水着 |
| 03 | 一人前忍者 | 完成第三章的全部任务 | バーストガールズ制服 |
| 04 | 上级忍者 | 完成第四章的全部任务 | 国立半蔵学院　体操着 |
| 05 | 忍者师范 | 打倒最终BOSS怨樱血 | 蛇女5人众の忍装束 |
| 06 | 飞鸟任务完遂 | 使用飞鸟完成全部任务 | くわえ巻物 |
| 07 | 斑鸠任务完遂 | 使用斑鸠完成全部任务 | インテリメガネ |
| 08 | 葛城任务完遂 | 使用葛城完成全部任务 | 朝食のパン |
| 09 | 柳生任务完遂 | 使用柳生完成全部任务 | 天使の轮 |
| 10 | 云雀任务完遂 | 使用云雀完成全部任务 | 忍兔ぬいぐるみ |
| 11 | 飞鸟全体术习得 | 飞鸟学会所有技能（LV.44） | ネコ耳セット、画像01 |
| 12 | 斑鸠全体术习得 | 斑鸠学会所有技能（LV.43） | キツネ耳セット、画像02 |
| 13 | 葛城全体术习得 | 葛城学会所有技能（LV.44） | インカム、画像03 |
| 14 | 柳生全体术习得 | 柳生学会所有技能（LV.46） | 古风な眼带、画像04 |
| 15 | 云雀全体术习得 | 云雀学会所有技能（LV.43） | ウサギ耳セット、画像05 |
| 16 | 大道寺先辈全体术习得 | 大道寺先辈学会所有技能（LV.45） | 画像06 |
| 17 | 迅速なる连闪 | 在一次任务中最大连闪数超过300 | - |
| 18 | 秘传忍法皆传 | 秘传忍法的使用次数累计超过100次 | - |
| 19 | 一骑当千 | 累计打倒1000名敌人 | - |
| 20 | 拳鬼击破 | 完成隐藏任务5-08 "传说の大道寺先辈登场！" | 可使用大道寺先辈、爆衣中可更改视角 |
| 21 | 命驱皆传 | 以命驱状态完成全部任务 | 变装きぐるみ、画像41 |
| 22 | 阴乱の极み | 练出全角色的阴乱属性 | くまパジャマ |
| 23 | 阳乱の极み | 练出全角色的阳乱属性 | 妇警制服 |
| 24 | 秀丽无双 | 无伤击倒BOSS | - |
| 25 | 豪华绚烂 | 使用秘传忍法打倒全部BOSS | - |
| 26 | 百花缭乱 | 观看过所有BOSS的秘传忍法 | - |
| 27 | 成绩最优秀赏 | 以秀评价完成所有任务 | じっちゃんの太巻き、画像07 |
| 28 | 装备收集家 | 获得全部服装 | - |
| 29 | 资料收集家 | 获得全部画像 | - |
| 30 | 天衣无缝 | 所有角色达到满级（LV.50） | - |

## 全画像入手条件

| 序号 | 入手条件 |
|---|---|
| 1 | 飞鸟学会所有技能（LV.44） |
| 2 | 斑鸠学会所有技能（LV.43） |
| 3 | 葛城学会所有技能（LV.44） |
| 4 | 柳生学会所有技能（LV.46） |
| 5 | 云雀学会所有技能（LV.43） |
| 6 | 大道寺先辈学会所有技能（LV.45） |
| 7 | 以秀评价完成所有任务 |
| 8 | 使用云雀完成所有任务 |
| 9 | 完成第五章的主线任务 |
| 10 | 完成第五章的主线任务 |
| 11 | 完成第五章的主线任务 |
| 12 | 完成第五章的主线任务 |
| 13 | 完成第五章的主线任务 |
| 14 | 打倒最终BOSS怨樱血后获得 |
| 15 | 打倒最终BOSS怨樱血后获得 |
| 16 | 完成任务4-03 "飞鸟の特训" |
| 17 | 完成任务4-04 "斑鸠の特训" |
| 18 | 完成任务4-05 "葛城の特训" |
| 19 | 完成任务4-06 "柳生の特训" |
| 20 | 完成任务4-07 "云雀の特训" |
| 21 | 完成隐藏任务5-08 "传说の大道寺先辈登场！" |
| 22 | 完成第五章的主线任务 |
| 23 | 完成第五章的主线任务 |
| 24 | 完成第五章的主线任务 |
| 25 | 完成第五章的主线任务 |
| 26 | 完成第五章的主线任务 |
| 27 | 看完任务1-04 "盗まれた财布を取り返せ" 开头的剧情部分 |
| 28 | 看完任务1-04 "盗まれた财布を取り返せ" 开头的剧情部分 |
| 29 | 看完任务1-08 "蛇女子学园からの刺客" 开头的剧情部分 |
| 30 | 看完任务2-01 "葛城の自主トレーニング" 开头的剧情部分 |
| 31 | 看完任务2-03 "蛇女忍军を迎击せよ" 开头的剧情部分 |
| 32 | 看完任务3-01 "ひと夏の过ち" 开头的剧情部分 |
| 33 | 看完任务3-02 "云雀の单身潜入" 开头的剧情部分 |
| 34 | 看完任务3-03 "蛇女子学园への潜入" 开头的剧情部分 |
| 35 | 看完任务3-06 "蛇女の掟" 开头的剧情部分 |
| 36 | 看完任务3-08 "云雀の居场所" 开头的剧情部分 |
| 37 | 看完任务4-02 "阴の超秘传忍法书の试练" 开头的剧情部分 |
| 38 | 打倒最终BOSS怨樱血后获得 |
| 39 | 以命驱状态完成一次任务 |
| 40 | 剧情自动获得 |
| 41 | 以命驱状态完成全部任务 |
| 42 | 完成任务5-14 "闪乱、舞い忍ぶ" |

## 全音乐入手条件

| 序号 | 曲名 | 入手条件 |
|---|---|---|
| 01 | 乱れ笑き | 初期自动获得 |
| 02 | 忍たちの觉悟 | 初期自动获得 |
| 03 | いつも笑颜で | 初期自动获得 |
| 04 | がーるずとおく | 初期自动获得 |
| 05 | 过去と运命と | 初期自动获得 |
| 06 | 仲间はここに | 完成任务2-03 "蛇女忍军を迎击せよ" |
| 07 | 忍修行 | 完成任务1-01 "战斗训练授业" |
| 08 | 正义のために | 初期自动获得 |
| 09 | 美しく舞うように | 用斑鸠完成一次任务 |
| 10 | 来む！强い奴！ | 用葛城完成一次任务 |
| 11 | 秘められた斗志 | 用柳生完成一次任务 |
| 12 | ひとりでできるもん！ | 用云雀完成一次任务 |
| 13 | じっちゃんの名にかけて | 飞鸟使用一次忍转身 |
| 14 | 目觉めよ飞燕 | 斑鸠使用一次忍转身 |
| 15 | 血の騒ぎ | 葛城使用一次忍转身 |
| 16 | 己を信じて | 柳生使用一次忍转身 |
| 17 | なんとかしなくちゃ！ | 云雀使用一次忍转身 |
| 18 | バカにしないで！ | 完成任务1-06 "ぬいぐるみを賭けた胜负" |
| 19 | 守るべきもの | 完成任务5-08 "传说の大道寺先辈登场！" |
| 20 | ～战いへ～ | 完成任务1-08 "蛇女子学园からの刺客" |
| 21 | 最强へ！ | 完成任务1-08 "蛇女子学园からの刺客" |
| 22 | 静かに热く | 完成任务2-04 "斑鸠 对 咏" |
| 23 | 狂乱の魂 | 完成任务2-05 "葛城 对 日影" |
| 24 | 无视する奴らへ | 完成任务2-06 "柳生 对 未来" |
| 25 | イジメてあ・げ・る | 完成任务2-07 "云雀 对 春花" |
| 26 | 运命 －忍びの掟－ | 完成任务5-06 "战いの果てに" |
| 27 | 乱れ笑き（ループVer） | 完成任务5-06 "战いの果てに" |
| 28 | 败者の定 | 完成任务5-06 "战いの果てに" |
| 29 | 决战狂想曲 | 完成任务5-07 "忍の道" |
| 30 | 激・热・舞 | 完成任务5-08 "传说の大道寺先辈登场！" |
| 31 | 真影 | 打倒最终BOSS怨樱血 |

# 难点要素达成指南

## 全任务系

## 全体术系

※练级时推荐先将飞鸟的全部技能学会，装备饰品“ネコ耳セット”后一次能捞到更多经验值。

## NO.11称号“迅速なる连闪”

## NO.26称号“百花缭乱”

1 蛇学园的五名对手每人有两种秘传忍法，共计10种，推荐在任务5-14“闪乱、舞い忍ぶ！”中刷出全部演出动画。

2 任务5-06中超变身的焰有一种秘传忍法。

3 任务5-08中的大道寺先辈有两种秘传忍法，需要注意第二种秘传忍法“天地闪乱・猛虎拳”的发动频率很低，如果一直看不到，可以考虑以自杀的形式迫使她使出这招。

4 任务2-02中的云雀有一种秘传忍法。






将游戏完美后的第一感觉就是“爽”，这个爽字不仅体现在游戏中随处可见的“杀必死”画面，流畅地动作和华丽的必杀技动画同样功不可没，当你以一套行云流水的连击解决大票杂兵时，看着屏幕上不断冒出的连闪数，原本郁闷的心情也随之开朗，值得所有动作游戏爱好者去体验一番。让人感到比较遗憾的是游戏在BOSS设计方面不够理想，不仅登场BOSS的招式太过单一，而且敌人硬直过高，导致爽快度有所下降。虽说战斗时我们也能依靠算刀等技巧解决BOSS，但是一线游戏与二线游戏的差别往往就体现在细节的差异上。也希望MMV在续作上能够更好地把握住这些细节，让《闪乱神乐》成为3DS平台的一面新旗帜

文 阿鲁 美编 咕噜







碧の軌跡

## 英雄传说 碧之轨迹

英雄传说 碧の轨迹

| Falcom | RPG | 2011年9月29日 |
|---|---|---|
| 日版 | 1人 | 6090日元 |
| 无对应周边 | | |

PSP

"《轨迹》系列"新作如约登场，本作以谜之少女纪娅为关键词，将一场政治斗争和巨大的阴谋展现给玩家。这次的攻略将大致提及到游戏的相关剧情，由于流程部分几乎不存在卡关现象，不愿意被透剧的朋友可以跳过这部分。

# 系统详解

## 按键操作

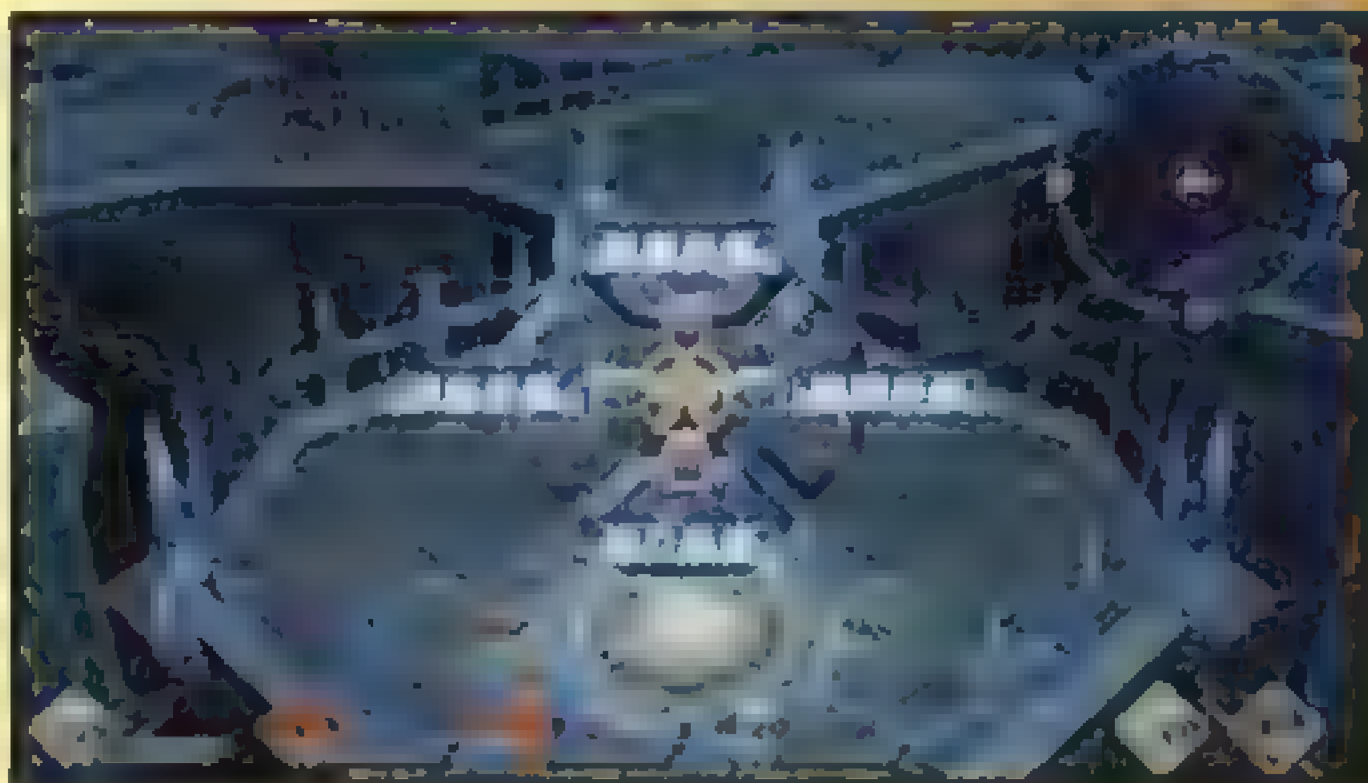
| 按键 | 非战斗 | 战斗 |
|---|---|---|
| 滑杆/方向键 | 移动 | 选择目标/移动 |
| ○ | 对话/攻击 | 确定 |
| × | 切换走/跑，长按为加速对话 | 取消 |
| □ | 菜单 | 查看敌人详细情报 |
| △ | 笔记本 | S必杀技 |
| L | 切换队首角色 | 切换视角 |
| R | 查看小地图 | 切换视角 |
| START | 查看大地图 | - |

## 菜单解说

| | |
|---|---|
| STATUS | 查看角色状态，设置快捷S必杀技 |
| EQUIP | 更换角色的装备和饰品 |
| ORBMENT | 使用魔法、更换结晶回路和主结晶回路 |
| ARTS | 使用魔法 |
| QUARTZ | 更换结晶回路和主结晶回路 |
| ITEMS | 查看、使用各种道具 |
| TACTICS | 设置角色的排列顺序以及战斗时的站位 |
| SYSTEM | 系统 |
| SAVE | 存档 |
| LOAD | 读取存档 |
| DELETE | 删除存档 |
| OPTION | 游戏设置 |
| RECORD | 查看已获得的实绩 |
| PRESTORY | 查看前作故事概要、关键词和人物介绍 |
| TITLE | 返回标题画面 |

## 笔记本解说

笔记本有着非常重要的作用，按住△键就会显示出笔记本的种类，然后配合方向键就可以选择想打开的笔记了。其中“调查手账”和“料理手账”在游戏中会经常用到。



| | |
|---|---|
| 调查手账 | 游戏中流程的进度、任务的要点以及完成情况等都可以在“调查手账”里查看，里面记录的内容非常详细，如果卡关了就打开来看看，基本就知道接下来要干什么、前往什么地方了。 |
| 战斗手账 | 记录了每个迷宫的魔兽情报 |
| 料理手账 | 记录了已学会的菜谱，并且需要进入“料理手账”才能进行料理。 |
| 钓鱼手账 | 记录了钓鱼相关的详细内容。 |

## 角色各项数值和能力

| 名称 | 含义 |
|---|---|
| HP | 生命值，减到0时进入“战斗不能”状态 |
| EP | 魔法值，使用导力魔法就会消耗 |
| CP | 怒气值，使用必杀技时消耗 |
| EXP | 角色的总经验值 |
| NEXT | 升级所需经验值 |
| STR | 物理攻击力 |
| DEF | 物理防御力 |
| ATS | 魔法攻击力 |
| ADF | 魔法防御力 |
| SPD | 行动速度 |
| MOV | 移动力 |
| DEX | 器用度，关系到角色的命中率 |
| AGL | 敏捷度，关系到角色的回避率 |
| RNG | 攻击范围 |

## 主结晶回路

本作新增的要素，主结晶回路可以直观地提升角色的能力值，并且在战斗时附加各种效果。主结晶回路有等级的设定，升级后不但可以增加可提升的能力值，附加效果持续回合数和对应颜色的结晶属性值也会有所提升，甚至还会解锁新的附加效果。不过主结晶回路的升级速度很慢，需要通过大量的战斗来累积经验值。主结晶回路可在中央广场的导力商店中购买，也可以从宝箱中获得。

## 状态栏

| 图标 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| | 毒 | 行动后受到小幅度伤害 |
| | 炎伤 | 行动后受到大幅度伤害 |
| | 冻结 | 行动不能，受到中幅度伤害 |
| | 封技 | 不能使用攻击、必杀技以及S必杀技 |
| | 封魔 | 不能使用魔法 |
| | 暗黑 | 器用度和敏捷度大幅下降 |
| | 睡眠 | 行动不能 |
| | 气绝 | 行动不能 |
| | 混乱 | 不分敌我进行攻击 |
| | 石化 | 行动不能，受到攻击时30%的几率即死 |
| | 透明 | 敌人的攻击必定会心一击 |
| | 物理防御 | 彻底防御一次物理攻击 |
| | 魔法反射 | 反射一次魔法攻击 |
| | 完全防御 | 防御一次物理或魔法攻击 |
| | HP回复 | 每回合HP回复 |
| | CP回复 | 每回合CP回复 |
| | 即死 | 受到攻击后战斗不能 |

※图标右下角的数字代表状态持续的回合数，其中还包括各种能力的上升和下降，由于都是对应的英文，一目了然，因此就不一一列举了。

## 作成魔法

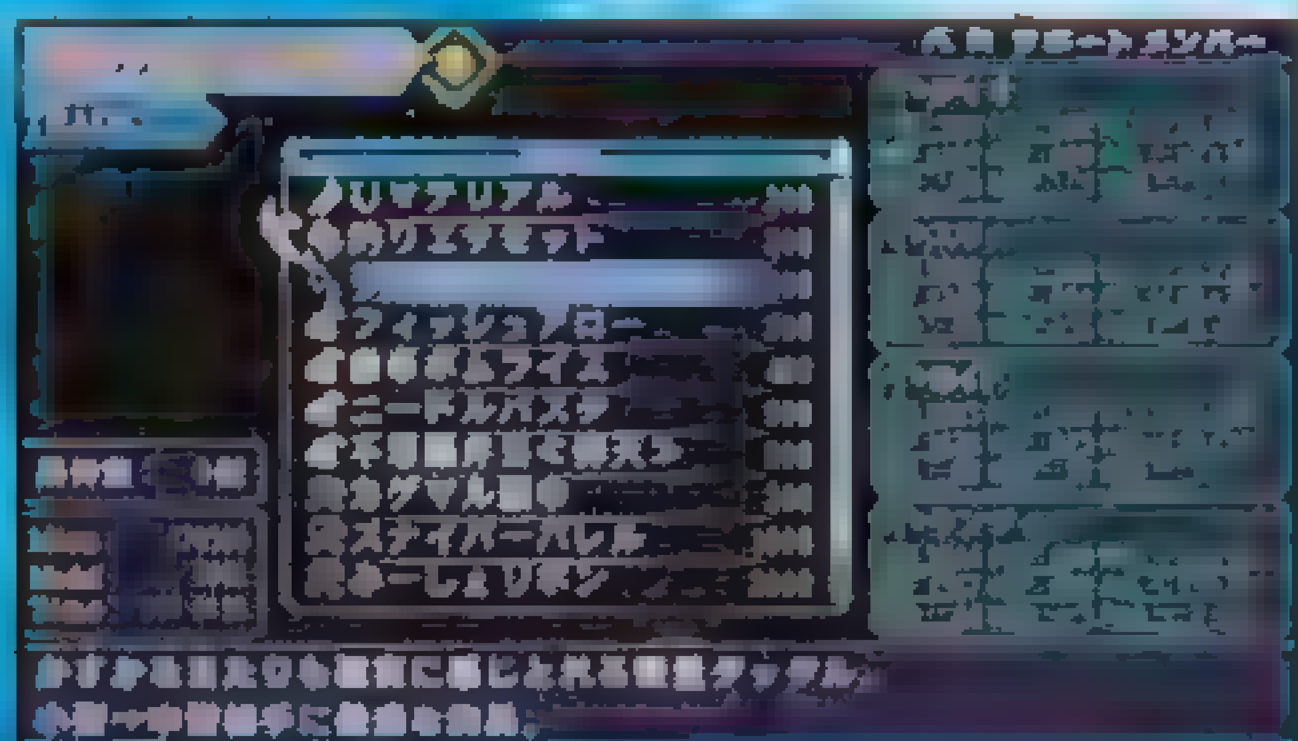
战术导力器对应的结晶孔都有不同的颜色相连，不同的角色所持的战术导力器上的结晶孔位置和对应属性都有区别，每个结晶回路都有自己的属性值，只要这些由相同颜色连起来的结晶孔里放置的结晶回路的属性值加起来到达了某个魔法所需的属性值，那么该角色就能使用这个魔法。当然，结晶回路本身也有自己的能力，后期一些高级结晶回路的能力非常诱人。因此，如何协调所需魔法和能力的配置就是玩家最重要的选择了。所有魔法所对应的属性值可以在“搜查手账”里的“リスト”选项中查看。

## 料理

本作中的料理配方需要和特定的NPC对话或者调查书本才能够学会。学会料理配方之后打开料理手帐可选择同伴进行料理，料理结果一共有成功、大成功、预想外和失败四种，其中前三种结果会被记载在料理手帐中。

## 赌场

赌场位于クロスベル市的欢乐街，从第1章开始就可以进入了，里面的游戏都非常简单，熟悉规则后很快就可以赢得换取奖品的代币。而且代币也不贵，不想在赌博上浪费时间的玩家可以直接用钱买代币来换取奖品。



## 导力车

本作增加的新要素，使用导力车可以前往导力巴士可以到达的任何地方。除此之外，玩家还可以在中央广场的导力商店中购买导力车的部件和换装，随着流程的推进还可以陆续购买HP回复、EP回复和CP回复的插件，给导力车装上以后就可以直接在车里睡觉进行回复，非常方便。

## 任务

前几章需要通过完成任务来推进剧情，其中紧急任务关系到剧情的发展，而分支任务都可以选择性地做。接任务的地点依旧在“特务支援课”的宿舍一楼（后期可在飞船上接任务），调查终端机然后选择“支援要请の确认”就可以看到当前已经出现的分支任务了。接受任务后可以在“调查手账”里查看任务详情以及完成方法，大部分任务需要前往指定地点与委托人对话才能正式开始进行任务。当完成任务后还需要来到终端机处选择“本部に报告する”结算任务奖励，这样才算正式完成了任务。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了，由于完成任务关系到搜查官等级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好完成所有分支任务后再推进主线剧情。

## 搜查官等级

在完成任务后，除了可以获得金钱和道具的奖励外，还可以获得DP点数的奖励，DP点数关系到搜查官等级的提升，当点数达到某个数值时，玩家的搜查官等级就会升级，等级提升后还可以获得额外的奖励。

## 成就系统

和前作一样，本作也有成就（实绩）系统，当在游戏中达成某项特殊的条件之后，画面右上方即会显示获得成就的通知。达成成就后可获得相应的点数，玩家可以利用这些点数购买二周目游戏时的继承要素。

# 战斗相关

## 战斗选项解说

| 移动 | 控制角色站位 |
|---|---|
| アーツ | 使用导力魔法，需消耗EP |
| 攻击 | 普通攻击，不同的角色攻击范围不同 |
| クラフト | 使用必杀技，需消耗CP |
| 道具 | 使用道具，回复料理以及攻击料理 |
| 退却 | 逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率 |

## 遇敌

本作的敌人在地图上可以看见，在野外或迷宫里按下○键可进行攻击，在未被魔物发现时攻击它们的背部可令其眩晕，如果被发现时也可以通过攻击让魔物暂时停止行动。当魔物眩晕后接触并进入战斗时将发动奇袭攻击，此时我方必定优先行动，前四次攻击附加1.5倍的额外奖励，并且进行一齐攻击的几率大增；如果只是从背部接触魔物进入战斗，就只触发优先行动；正面接触则没有任何优势；如果我方背部接触敌人，则敌人必定优先行动。只要队伍中的任意一人碰到魔物就会触发战斗，由于队伍几乎都是4人一起行动，因此在迷宫里前进时需要时刻注意队伍与魔物之间的距离。

## 关于CP

CP相当于角色的必杀槽，攻击敌人或受到攻击时都会增长，也可以通过在酒店休息或使用可回复CP的料理和药品来增加。角色使用必杀技（クラフト）就会消耗CP，必杀技会随着角色等级的提升而升级。每个角色最多可以累积200点CP，只要CP超过了100点就可以使用S必杀技，S必杀技除了可以在角色行动时进行选择，还可以在非该角色行动时按下△键，并选择想使用S必杀技的角色，这样该角色就会无视行动顺序，立即使用必杀技。由于可以无视行动顺序，因此在对付BOSS时可以灵活运用。

## 战斗评价

在战斗中达成了某些条件，战斗后会给与一定的评价，这些评价都附加经验值加成系数，而且可以叠加甚至重复获得，处理得当的话，可以在一场战斗中获得2倍甚至更多的经验值。

| 名称 | 条件 | 加成点数 |
|---|---|---|
| チェインバトル | 连续战斗 | +0.5 |
| アラウンドキル | 同时打倒4个以上敌人 | +0.4 |
| トリプルキル | 同时打倒3个以上敌人 | +0.3 |
| トリプルキャンセラー | 打断敌人3次咏唱状态 | +0.3 |
| サポートキル | 使用援护角色打倒敌人 | +0.3 |
| ダブルキル | 同时打倒2个以上敌人 | +0.2 |
| リベンジャー | 濒死状态下获胜 | +0.2 |
| ノーダメージ | 无伤获胜 | +0.2 |
| ノームーブ | 不移动的情况下获胜 | +0 2 |
| セブンラッシュ | 我方成员连续行动7次 | +0 1 |
| トリプルカウンター | 成功反击3次 | +0.1 |
| アイテムラヴァー | 使用3回道具 | +0 1 |
| オーバーキル | 伤害为敌人残血的5倍以上 | +0 1 |
| カウンターキル | 靠反击打倒敌人 | +0 1 |
| アナライズ | 入手敌人的所有情报 | +0.1 |
| マスターアーツ | 使用主结晶回路的魔法 | +0.1 |
| バースト | 进入爆裂模式 | +0 1 |
| ファストアタック | 奇袭攻击进入战斗 | +0.05 |
| スピードキル | 三次行动内结束战斗 | +0.05 |
| ノーキュリア | 异常状态自然回复3次 | +0 05 |

## 行动顺序中附加的额外奖励

| 图标 | 作用 |
|---|---|
| | HP回复10%・50% |
| | EP回复10%・50% |
| | CP回复10%・50% |
| | 攻击敌人能获得更多的耀晶片 |
| | 攻击、魔法、回复效果1.5倍 |
| | 物理攻击时、将对手打消失一段时间 |
| | 物理攻击时必定即死（有耐性除外） |
| | 攻击、魔法完全防御 |
| | 2回行动 |
| | 一齐攻击 |



## 爆裂模式（バースト）

本作新增的模式，在部分场景可使用的战斗系统。当可以使用该系统时，战斗时右上角会多出一条爆裂槽，攻击敌人时该槽就会不断蓄积，连续攻击回数越多，蓄积速度越快，不过相反地，受到敌人攻击时该槽会减退，蓄满之后一段时间内不进入该模式的话，爆裂槽也会减退。当爆裂槽蓄满之后，轮到我方角色行动时，可以在攻击指令的位置按方向键右键选择进入爆裂模式，必须4人在场时才能发动。发动之后所有角色的攻击力增加，所有异常状态全恢复，敌人正在咏唱的技能自动取消，我方角色行动不消耗AT（等于说可以连续行动），使用魔法不需要咏唱。蓄满之后的爆裂槽共有6格，每行动一次，爆裂槽就会减少一格，清空后恢复普通战斗。爆裂模式在对付宝箱怪和BOSS战时非常好用，是危机时刻用来救命的稻草，一定要善加利用。

## 主结晶魔法

当主结晶回路升到5级时就会解锁该回路的主结晶魔法，之后在战斗中可以在魔法的“マスター”一栏中找到并使用。使用之后在一定的范围内就会拥有主结晶魔法附带的效果，等到再次轮到使用者行动时可选择继续或取消，选择继续维持的话消耗EP为使用时的一半。主结晶魔法所附带的效果一般都比较强力，在对付宝箱怪和BOSS战时值得一用。

# 流程攻略

※本篇攻略以Normal难度为准

## 序章 D的残影 （Dの残影）

虽然DG教团事件已经完结，但教团残党——原市长秘书阿内斯特（アーネスト）却带着原议长哈尔托曼（ハルトマン）逃跑了。为了将这两个重要犯人捉拿归案以及彻底肃清DG教团残党，特务支援课的罗伊德、警备队的诺埃尔（ノエル）、搜查一课的精英达多利（ダドリー）以及游击士协会的阿里欧斯（アリオス）4人一行来到了位于卡尔瓦德共和国（カルバード共和国）阿尔泰尔市附近的原DG教团据点对二人进行追捕。

剧情之后在洞窟入口处开始第一场战斗，主要是给玩家熟悉各种指令和操作，阿里欧斯和达多利的等级比较高，交给他两人主攻可轻松解决战斗。进入洞窟后两位前辈将两颗主结晶回路交给了刚刚开始使用新型导力器的罗伊德和诺埃尔，装备之后和两位前辈对话，然后就可以开始探索第一个迷宫了。往东北方向前进，途中会遇到有教团标志的关闭着的石门，继续前进会发现以前用来做人体试验的机器，以前阿里欧斯和罗伊德的哥哥凯就是在这里救出了被用作人体试验的少女缇欧。继续深入可发现机关，拨动后之前关闭的石门开启，沿途的箱子和破损的石柱都是可以破坏的，被破坏的物体有一定几率掉落食材、鱼饵等物品。进入石门后往北走会进行一场固定的杂兵战，没什么难度，分支

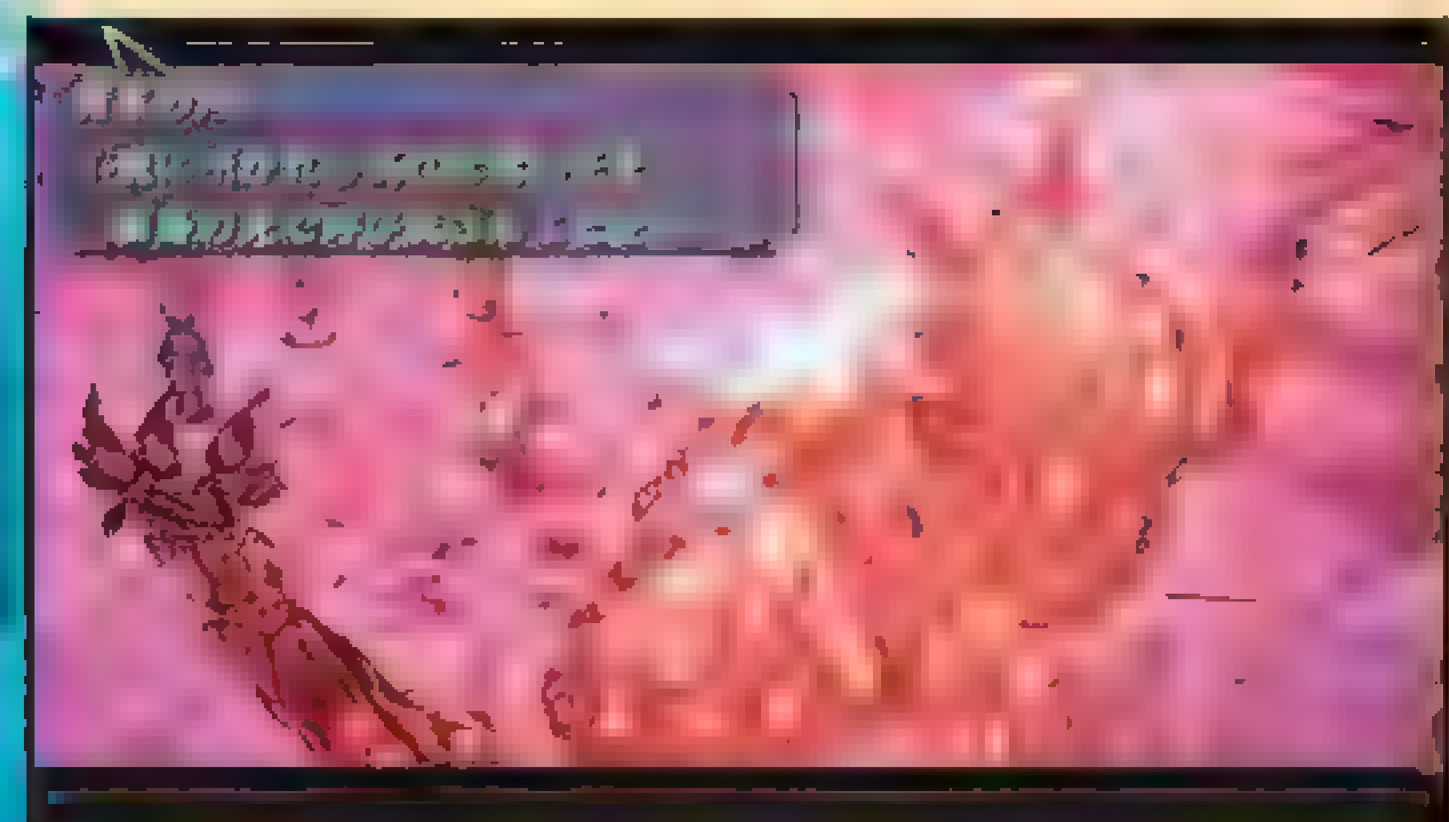
路往右走可以回收宝箱，往左走会遇到目标人物阿内斯特和哈尔托曼，看到追来的众人后，阿内斯特不紧不慢地召唤出两只杂兵拖延时间，自己则拖着哈尔托曼往洞窟深处走去。

### BOSS战　レグナ・ヴリエル×2

这两个敌人会使用回复、直线攻击以及范围冰属性攻击，分散站位可以将受到的伤害降到最低。阿里欧斯和达多利自然是主攻手，考虑到之后这两人会暂时脱离队伍，可以让他们多使用必杀技快速削减敌人的体力。敌人的攻击力不高，加上游戏一开始为我们准备了充足的回复药品，战斗几乎不会出现危机的情况。

对付两只杂兵对于身经百战的两位前辈来说自然不算什么，不过作为新人的罗伊德和诺埃尔则有点力不从心，在短暂的迟疑下，落下的巨大岩石截断了前辈和新人之间的道路，不过好在通过另一条路也可以到达洞窟最深处，于是4人分成了两支队伍分别行动，并约定在最深处集合。

从右侧的道路继续前进，一路上的敌人实力较弱，可以顺便提升一下等级，途中的石门依旧需要在另外的地方拨动开关之后才会开启。洞窟的路不算复杂，敌人强度也较低，不少地方都有宝箱，可以全部收集后再进入石门。进门之后再次遭遇阿内斯特，为了继承教团领袖——前作最终BOSS约阿希姆（ヨアヒム）的意志，阿内斯特变身为魔人开始阻止二人的行动。不过变身为魔人的阿内斯特实力并没有提升多少，没多久就被两名新人给压制了，不过阿内斯特接下来的行动让两人大吃一惊，他利用洞窟七耀矿脉的能量变身成了和前作约阿希姆一样强大的真·魔人，好在两位前辈及时赶到，并在二人的帮助下，将变身为真·魔人的阿内斯特给打倒了。



### BOSS战　魔人アーネスト、真・魔人アーネスト

虽说魔人化了，不过他的能力比较弱，让诺埃尔使用必杀技“[illegible]スマッシュ”降低他的攻击力后基本就打不动人了，就连S必杀技造成的伤害也微乎其微。将其打倒后触发剧情，阿内斯特变身为真·魔人，同时阿里欧斯和达多利重新加入队伍。真·魔人的能力稍有提升，不过依旧不够看，而且此战除了可以让诺埃尔降攻击力以外，还可以让达多利使用必杀“[illegible]”降低BOSS的防御力，配合阿里欧斯的高伤害，很快就可以结束战斗。

就在被打倒的阿内斯特快要自我湮灭时，罗伊德站出来说出了鼓励阿内斯特不要自我放弃的话，原来罗伊德还对约阿希姆的死愧疚于心。就在阿内斯特快要把持不住的时候，星杯骑士团所属的凯文神父出现并使用强力的魔法将阿内斯特恢复了原形。至此，DG教团事件算是真正告一段落，之前造成克罗斯贝尔混乱的阿内斯特和哈尔托曼也被捉拿归案，阿里欧斯和达多利负责犯人的押送和后续工作，罗伊德和诺埃尔自然是返回克罗斯贝尔辅助新市长以及城市的重建工作，然而凯文却隐隐觉得很快在克罗斯贝尔即将迎来一阵腥风血雨。





（预兆～新たなる日々）

# 第二章 预兆～全新的日子

由于之前教团事件的骚乱，让克罗斯贝尔的表里社会都发生了很大的变化，表社会由于教团事件揪出了不少隐藏在政府、军队里企图图谋不轨的高官，加上新市长的上台，在军、政、商各方面都需要花时间来进行重整；而里社会由于鲁巴切（ルバーチェ）商会在经历这次事件后一蹶不振，没有了鲁巴切这个强力对手的压制，共和国方面的黑月自然实力大增，这样一来就不得不腾出一部分警力来提防黑月的犯罪活动，因此克罗斯贝尔警方目前处于非常忙碌的状态，特务支援课也因此新招募了两名队员，其中一名是之前和罗伊德一起行动的诺埃尔曹长，而另一名是克罗斯贝尔旧市街的不良集团——圣约（テスタメンツ）的首领瓦吉（ワジ）。考虑到教团事件时对IBC以及罗伊德一行人有帮助，加上目前正是缺人之际，便将他也收为支援课的一员。

简单说明情况后就要开始一天的行动了，首先自然是要在终端机接受各种任务，之后课长塞尔盖（セルゲイ）要求众人完成紧急任务后前往警察学院一趟。先来到3楼纪娅（キーア）的房间带她去教会上学，从2楼的后门出去后发现这里在整修，接着从1楼正门出去来到广场触发剧情，之后便可以着手完成任务了。解决掉两个紧急任务后接到塞尔盖的电话，然后从西通り进入西クロスベル街道，往ベルガ－ド门方向前进，途中和红发壮汉对话，仔细数火车里的人数，之后将正确的人数告诉他，事后发现支线任务里的魔兽已经被刚才的红发壮汉给残忍地解决了。继续前进来到警察学校的大门前，在这里向塞尔盖汇报了红发壮汉的情报后穿过森林后到达警察学校。在房间里和塞尔盖对话并选择“交通基本法の讲习”，然后来到操场和塞尔盖对话，之后调查导力车选择克罗斯贝尔就能自动返回市内。剧情之后自动前往大圣堂，在这里遇到艾莉留学时的朋友，同时也是在《空轨 3rd》里有很大戏份的修女莉丝。在相互认识之后到教堂右下角接纪娅回家。



## 支线任务

### エニグマの讲习（期限：短）

| 委托人 | ウエンディ |
|---|---|
| 任务奖励 | 500ミラ |
| 获得DP | 4 |

在中央广场オ－バルストア1楼和ウエンディ对话了解关于新型导力器的相关情报，之后从ウエンディ处得到2个主结晶回路，给剩下两人装备上主结晶回路后和ウエンディ对话，然后完成一场战斗再和ウエンディ对话即可完成任务

### 帝国书记官の身元确认（期限：短）

| 委托人 | 搜查一课 |
|---|---|
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 4 |

根据搜查一课的情报，罗伊德一行人要对在任务中遇到的轻浮男子雷克特（レクター）进行身分确认。首先前往行政区的警察本部，在1楼会议室和エマ对话，然后前往里通り，在通往鲁巴切商会的岔路处遇到记者格蕾丝（グレイス）小姐以及黑月贸易公司的负责人曹力（ツアオ・リー），看样子黑月是准备完全取代鲁巴切，要是让其得逞的话，克罗斯贝尔的里社会也许会变得更加暗无天日。从格蕾丝那里得到了雷克特在东通り的龙老饭店的消息，前往这里后找到了正在学习麻婆豆腐相关知识的雷克特，不过在罗伊德一行人大意之时这家伙逃跑了，之后从厨师那里学会“龙老炒饭”的做法，同时开启“料理手帐”系统。和这附近的人对话可以得到雷克特在中央广场的消息，前往中央广场的百货店，在屋顶再次找到雷克特，不过他又趁大家在感叹克罗斯贝尔最近发生的事的时候跑掉了……一路追到里通り，和这里的人对话可以得到雷克特在欢乐街的情报，之后前往欢乐街的赌场二楼找到雷克特，之后他爽快地承认了自己帝国二等书记官以及帝国军特务大尉的身分，然后和赶来调戏了艾莉一番的谜之女子一起离开了赌场。

### メゾン・イメルダの手配魔兽（期限：中）

| 委托人 | 自治州政府 |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 4 |

先前往里通り的アンティーショップ和イメルダ对话获得钥匙，然后前往旧市街的メゾン・イソルダ，消灭最深处的魔兽即可完成任务，完成后获得“战术书・击”，学会罗伊德和瓦吉的合体必杀技。屋子里有不少宝箱可以回收，别错过了。

### 西クロスベル街道の手配魔兽（期限：中）

| 委托人 | 自治州政府 |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 500ミラ |
| 获得DP | – |

当流程进行到触发红发壮汉的剧情后自动完成，由于指定魔兽被别人打倒，因此任务自动取消

## 隐藏任务

### 暴走车の取り缔まり（期限：短）

| 委托人 | 广域防犯课・ケイト巡查 |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 3+2（问题全部回答正确+2） |

完成两个紧急任务后前往住宅街，在这里会遇到高速行驶的导力车的剧情，之后到欢乐街酒店旁和ケイト对话开始任务。途中需要回答两个问题，分别选择“行き止まりに诱い込む”，“行政区”

第二天，天下着蒙蒙细雨，特务支援课的各位又开始了新一天的活动。完成3个紧急支线任务后前往旧市街的交换屋，和女店主アシェリ－对话打听红发壮汉的消息，不过店主只肯告诉罗伊德要远离那个危险的家伙，其他消息一概不愿意透露。离开店铺往其他场景移动时，另一个不良集团——军刀蛇的首领瓦尔特（ヴァルト）出现并对瓦吉加入特务支援课表示不满，为了让瓦尔特不再继续执着于瓦吉和他的不良集团，瓦吉用最强实力轻松打倒瓦尔特（这里会有一场战斗，双方能力差距悬殊，轻松获胜）。之后返回特务支援课，再离开时会接到芙兰（フラン）的电话，说是旧矿山出现了魔兽。使用导力车可以直接前往矿山镇，和村长对话后得知旧矿山的门不知道被谁破坏了，从门外可以看到里面的墙壁发出红紫色的光。

离开矿山镇往西北方向前进可来到旧矿山，注意，进入旧矿山后必须完成任务后才能出来，建议先完成分支任务后再来这里。选择“旧矿山に足を踏み入れる”后进入，刚刚进入就被人暗算，入口的路被堵死了，之后开启爆裂模式，活用的话可以让战斗变得更加轻松。从左上的入口进入后通过中央的门一直往前走，在三岔路口往左走即可来到最深处，迎接大家的是难缠的巨大龙型魔兽。

### BOSS战 フェアリードレイク

比较厉害的BOSS，大部分攻击均为全体攻击，攻击力高不说某些招式还附带封技状态，最好将CP蓄满200，爆裂槽为满状态后再触发战斗，使用诺埃尔的必杀技[illegible]可以降低BOSS的物理攻击，这样一来就可以很大程度上减轻治疗的压力，艾莉就把CP留下来使用回复型S必杀技以防万一即可，其他人火力全开猛攻

由于兰迪（ランディ）的加入，大家有惊无险地打倒了魔兽，在返回途中兰迪表示暗算众人的应该是擅长使用火药的帝国方面的人干的，接着达多利打电话告诉罗伊德以前鲁巴切商会那块地盘被人正式接手了，不过令人意外的是接手的竟然不是黑月，而是一个名为赤红商会（クリムゾン商会）的公司，这个公司表面是经营某高级俱乐部的帝国籍公司，实际上却是猎兵团“赤色星座”拥有的用来筹集资金的公司。看来帝国方面并不打算放弃克罗斯贝尔里社会的控制权。

下车后，兰迪马上就朝鲁巴切商会的位置跑去，站在那里的是之前和罗伊德一行有过一面之缘、同时也是兰迪的叔父——赤色星座副团长西格蒙特（シグムント），以及之前调戏艾莉的红发少女、兰迪的表妹夏丽。

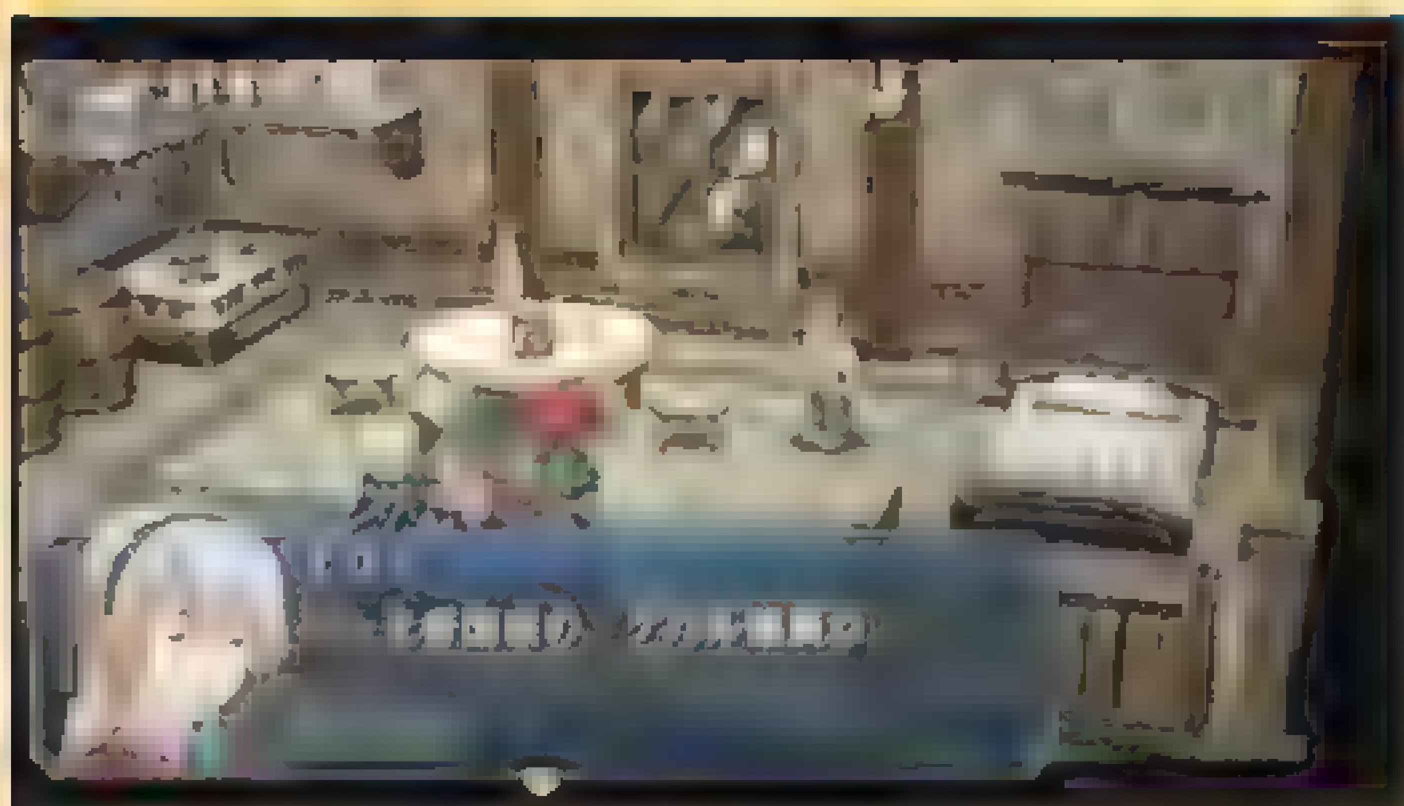


支线任务

## 不审住户の调查依赖（期限：短）

| 委托人 | クロスベル市民会馆 |
|---|---|
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 4 |

前往行政区的市民会馆和前台服务员对话获得有问题住户的名单，然后开始清查可疑住户先前往住宅街南部的房间，原来这里已经被之前闹事的飞车族给买下了，经过询问后没有发现可疑之处，然后来到东通り的アカシア庄，向以前的房东ボンド打听房子的归宿问题，由于教团事件的影响，曾经引起关注的证券达人受到了应有的惩罚，购买的大部分证券全都亏本，最终落得变卖家产的地步，不过这也同时证明了那间房子里的住户的合法性；接下来前往东通り的钓皇俱乐部（以前的钓公师团），调查后发现这里已经被レイクロード3世给买下了。然后到里通り的酒吧和团员对话，得知原来公会的成员约阿希姆因为教团事件给公会抹黑，导致地产商不愿意继续将房间租给钓鱼公会，从而才被レイクロード3世给趁机夺走地盘。虽然聚集地没了，但依旧阻止不了团员们钓鱼的激情，于是在消除了团员们的钓鱼等级之后，新的钓鱼旅程开始了，之后罗伊德获得鱼竿和鱼饵，同时系统追加“钓り手帐”；接着前往旧市街入口附近的ロータスハイツ，住在这里的可疑住户是原帝国派的ゲバル议员，因为恶行被揭露前程尽毁，如今落得只能在这里居住，之所以借用童话作家的名称申请住户是因为一来他本身喜欢此人的作品，二来是怕被人知道是前议员丢面子。全部调查完毕后返回市民会馆和前台服务员对话完成任务



## 消えた雨伞の搜索（期限：短）

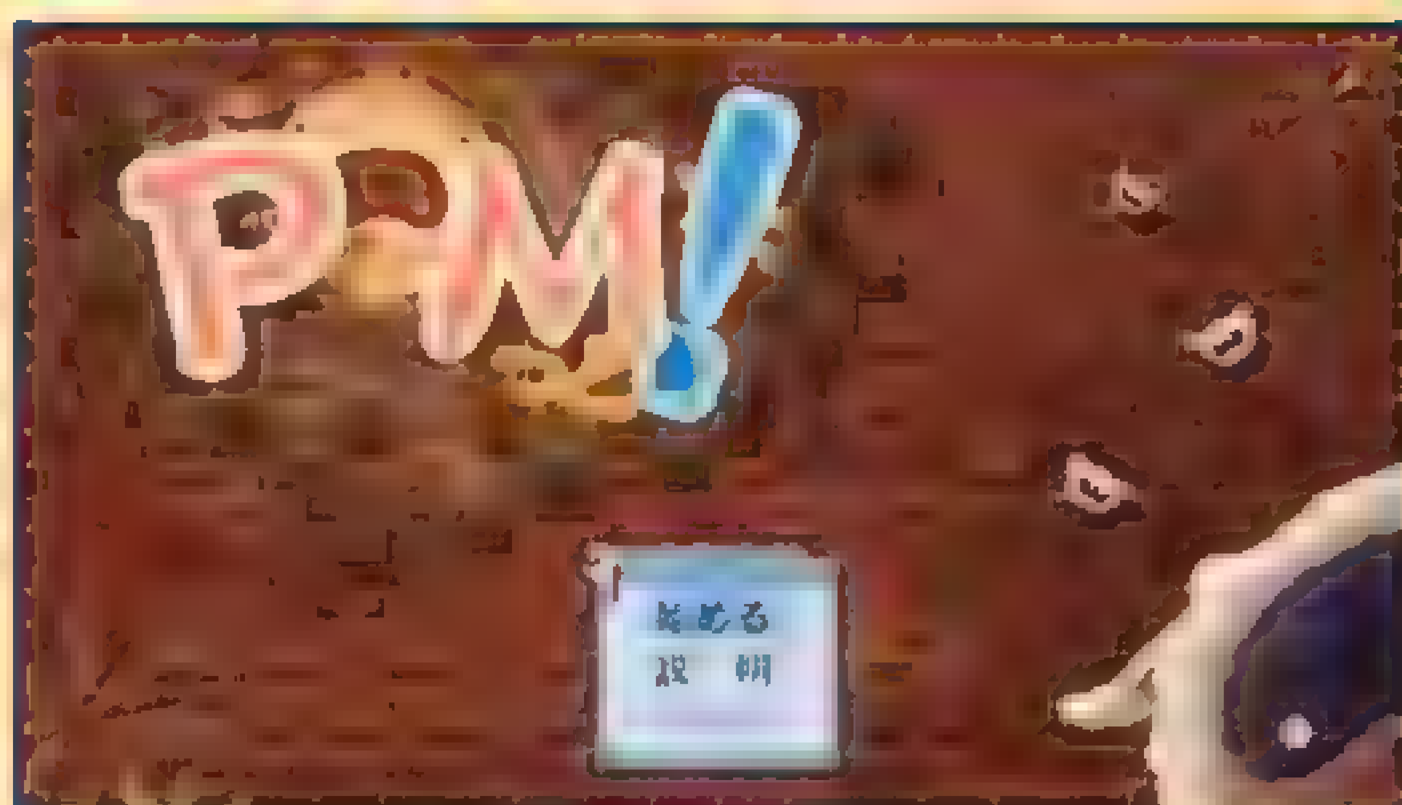
| 委托人 | オスカー |
|---|---|
| 任务奖励 | 500ミラ |
| 获得DP | 3+2（回答问题正确+1。找到メイリン+1） |

前往西通り的モルジュ和オスカー对话，得知小女孩モモ的伞被人误拿了，而罗伊德一行人的任务就是找回モモ的雨伞。モモ拥有的是一把粉红色的雨伞，而现场的一把同样颜色的雨伞伞柄上刻着“めいりん”的名字，看样子就是这个叫做めいりん的人误拿了伞。之后罗伊德回忆叫这个名字的人所住的地点，选择“东通りの住民”，之后前往东通り东北的民家和パーラ夫人对话，然后到港湾区和中央拿绿色伞的男子对话，之后在灯塔后面找到躲起来的めいりん，剧情后完成任务

## βテストの参加报酬（期限：短）

| 委托人 | ロバーツ主任 |
|---|---|
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 3+1（迷你游戏获胜+1） |

前往IBC大楼和前台小姐对话后获得“IBCプライマリカード”，今后可以在这里以优惠的价格用结晶碎片来换钱。之后从ロバーツ主任那里得到了对战游戏《ボムっと！》的测试版，返回特务支援课后开始与主任进行对战，小游戏是类似《俄罗斯方块》的消除类游戏，无论是否胜利都能完成任务。




## マインツ山道の手配魔兽（期限：短）

| 委托人 | 自治州政府 |
|---|---|
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 4 |

前往矿山镇前通过电话从芙兰那里接受到的任务，从山道・分歧点往回走，魔兽的位置在雨天和晴天共存的地图左下角。这一战要对付的魔兽数量较多，而且会使用全屏范围的地震攻击，因此一开始就要火力全开，用大范围的合体必杀技和S必杀技干掉部分敌人，这样才能保证对方一轮攻击下来我方不会被全灭。之后就可以一边回复一边解决剩下的敌人了。胜利后获得“战术书・十”，学会艾莉和诺埃尔的合体必杀技

隐藏任务

## 教团事件に关する取材协力（期限：短）

| 委托人 | ニールセン |
|---|---|
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 3+2（所有问题回答正确+2） |

完成紧急任务后前往行政区的图书馆和ニールセン对话，选择“ニールセンの取材に协力する”后开始此任务。之后的回答选择“その两方”、“干部司祭の一人”、“500年以上前”即可。

（西ゼムリア通商会议）

# 第三章 西塞姆里亚通商会议

由新市长提议的西塞姆里亚通商会议即将举行，同时新建成的市长大楼也即将正式与广大市民见面，这栋名为兰花塔（オルキスタワ－）的大楼有40层，高250米，是大陆首创的超高层建筑，如今也已经成为了大陆民众喜闻乐见的话题。这次的通商会议就将在兰花塔里举行，特务支援课的成员也将参与这次的警备工作。

由于猎兵团赤色星座的进驻，作为该组织曾经成员的兰迪自然成为了关注的目标，对于克罗斯贝尔的警方来说，自然又多出一个需要防范的对象。首先依旧是完成各地的支援要请，完成后接到游击士协会ミシエル的电话，前往东通り的游击士协会和ミシエル对话后选择“アリオスが戻るのを待つ”来到2楼开始交换“黑月”和“赤色星座”的情报，这两个分别隶属于共和国和帝国的势力打算在克罗斯贝尔暗中较量，而马上就要召开的通商会议会有两大国的重要人物出席，两个组织很有可能对这些大人物出手。返回特务支援课时遇到了早已在此等候的夏丽，之后罗伊德和瓦吉陪同兰迪一起去见了赤色星座的副团长西格蒙特，对方的意图很明确，让兰迪返回组织继承他老爸“斗神”的名号。之后和塞尔盖对话选择“铁血宰相の安全确保”，剧情后第一天结束。



## 支线任务

### 警备队演习の参加要请（期限：短）

| 委托人 | ダグラス副司令 |
|---|---|
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 5 |

前往タングラム门和2F的ダグラス副司令对话，选择“演习を始める”后开始和警备队成员进行战斗。第一战不准使用魔法，第二战不准使用必杀技，第三战没有限制但ダグラス会加入战斗。总体来说战斗难度不高，不过三场战斗是连续的，在每场战斗结束前建议先将HP回复到一定程度。

### 新教授の依赖（期限：短）

| 委托人 | 圣ウルスラ医科大学 |
|---|---|
| 任务奖励 | 1500ミラ |
| 获得DP | 4 |

前往医科大学，在门口塞希尔姐姐早就等着大家了。一阵卖萌加吐槽之后众人总算想起了来这里原本的目的，之后前往神经科研究室（医院顶楼右侧的建筑物）和セイランド对话接受回收问诊表的任务。分别与旧市街不良集团罕力蛇基地入口处的ディーノ；欢乐街剧场里舞台右侧房间的ニコル以及ベルガード门食堂的クレス对话，之后返回向教授报告情况

### 塔の古代书（期限：长）

| 委托人 | クロスベル图书馆 |
|---|---|
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 3 |

在行政区的图书馆里和前台服务员对话，之后前往星见の塔，在3F触发剧情发现书已经被搬走了，然后前往顶层再次触发剧情，之后自动返回图书馆，和服务员对话后完成任务

### アルモリカ古道の手配魔兽（期限：长）

| 委托人 | 自治州政府 |
|---|---|
| 任务奖励 | 1500ミラ |
| 获得DP | 4 |

从东クロスベル街道往アルモリカ村方向前进就可以找到，比较简单的一场战斗，用诺埃尔的必杀技“Sグレネード”将所有敌人催眠后就可以慢慢虐杀了。胜利后获得“战术书・苍”，学会瓦吉和诺埃尔的合体必杀技

## 隐藏任务

### シン少年への市外地案内（期限：短）

| 委托人 | ツアオ |
|---|---|
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 5+2 |

在接到游击士协会的电话前到港湾区的黑月贸易公司可接受此任务，之后带黑月长老的孙子シン逛整个克罗斯贝尔。具体流程为IBC→东通り→游击士协会和纪娅与水滴对话(シズク)→商工会长的家（东通り右上的房间内）→龙老饭店→旧市街→中央广场→オ－バルストア→特务支援课入口前→百货店→调查左下角的みつしい布偶→和店员对话并购买みつしい→屋顶

由新克罗斯贝尔市长兼IBC总裁迪塔（ディ－タ－）提议的西塞姆里亚通商会议正式拉开序幕，会议的时间是明天，而今天的重头戏是兰花塔的揭幕仪式，这栋投入了大量资金和劳力的大陆第一高层建筑终于要正式向世人展露它的英姿了，各国政要也都聚集在大楼下见证着历史性的时刻。在大部分人感叹IBC的财力和魄力之时，黑月和赤色星座却早已开始为明天的通商会议做“准备工作”了，而纪娅虽然是第一次见到兰花塔，但却有似曾相识的感觉，这难道是她的错觉么？

完成寻找小猫的任务后众人返回支援课稍作休息，离开时遇到一只送信的白隼，利贝尔女王科洛蒂娅（クロ－ディア）约众人傍晚在空港见面，说是有要事相谈。与科洛蒂娅的会面在埃尔赛尤号上进行，另外还有一位与众人会面的是埃雷波尼亚帝国的继承人奥利维特王子，根据奥利维特的说法，埃雷波尼亚帝国很可能要开始内战了，由铁血宰相主导的“革新派”以及旧贵族领导的“贵族派”早已势不两立，而这次来参加议会的宰相更是贵族派遣送到克罗斯贝尔的恐怖分子的暗杀目标。共和国方面也面临着类似的处境，卡尔瓦德共和国政府代表萨缪艾尔（サミュエル）大统领因为反民族主义的立场被民族主义者忌恨，很有可能会有相关的暗杀集团在这次的会议上对大统领动手。由于这些事情都是不能在公开场合宣布的，再加上帝国和共和国方面的情报操作，因此政府方面很难得到相关情报，在私下作为朋友将情报告诉支援课的众人目的就是要借助克罗斯贝尔的力量来防止最坏的事态发生。

返回支援课向塞尔盖和达多利汇报情况，之后接到约拿（ヨナ）的电话，说是自己在地下道设置的防御措施被人给破解了，要求罗伊德去清理入侵者，考虑到明天会议的安全问题，达多利决定跟罗伊德一起行动。从住宅街进入地下道B区域，入口处调查左侧的秘密通道，发现被锁住了，接下来只有按照正常的路前进了。这里的路和前作差不多，需要控制装置进行下降、搭桥和退水的操作，最深处进行战斗。敌人的能力不强，不过攻击附带冻结状态，战前装上防止该状态的饰品就不难对付了，两个合体必杀技就可以清场。进入约拿的房间后发现中了圈套，接下来要在迷你游戏《ポムっと！》中获胜，随后在缇欧的帮助下众人脱险，不过随后跟来的银的一番话让罗伊德心中有所警惕，在支援课选择“それ以外の势力”，并且表示明天的会议希望能在现场，以备不时之需。



## 支线任务

### 仔猫の捜索依頼（期限：短）

| 委托人 | ボンド |
|---|---|
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 4 |

前往东通り的アカシア庄2楼和ボンド对话后接受寻找小猫的任务，离开屋子后和下方鱼店的小贩マルテ对话打听小猫的行踪，不过一无所获，反而是路过的夏丽提醒大家小猫可能因为念家跑回ボンド一家人以前住的地方去了。接着前往住宅街，在ボンド屋子入口处，夏丽不由分说地加入队伍一起寻找小猫。与屋子里的三人“亲切交谈”后得到了小猫曾经来过这里的消息，往回走的途中发现小猫往欢乐街方向去了。一路追过去，小猫在多人的围捕下跑进了剧团里，进入剧团后众人依旧分头寻找小猫，最后在夏丽和莉莎的帮助下总算将小猫安全护送回委托人那里了。

### 游击士训练への参加要请（期限：短）

| 委托人 | 游击士リン/エオリア |
|---|---|
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 4+2（两场战斗均获胜+2） |

前往アルモリカ村的宿屋和游击士对话，选择“准备万端，手合わせを行う”后开始战斗。第一场战斗为2对2，需要罗伊德和另一名成员出战（可自由选择），难度较高，リン的必杀技“菩萨掌”附带即死效果，出战前最好能给主战成员装上防即死的饰品。完成战斗后两个游击士的能力解放，接下来是4对2的战斗，只要有防即死的饰品战斗难度就会降低很多（防即死的饰品可在中央广场的武器店购买）。任务完成后罗伊德学会必杀技“レイジングスピン”，旋转攻击范围变大

## 演奏家の搜索（期限：短）

| 委托人 | ミュラー |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 1500ミラ |
| 获得DP | 3 |

前往驿前通り的火车站，和戴墨镜的人对话接受任务，之后分别在旧市街、港湾区中央地带和里通り的酒吧触发剧情后完成（奥利维特王子果然还是改不了贪玩的坏毛病啊）

## 东クロスベル街道の手配魔兽（期限：中）

| 委托人 | 自治州政府 |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 1500ミラ |
| 获得DP | 4 |

坐车到东クロスベル街道，然后往クロスベル市方向前进一个版图，魔兽的位置在地图左下方战斗难度不高，敌人吃睡眠状态，让诺埃尔用必杀技“ヘビースマッシュ”可轻松完成战斗。胜利后获得“战术书・叁”，学会诺埃尔和兰迪的合体必杀技

## 隐藏任务

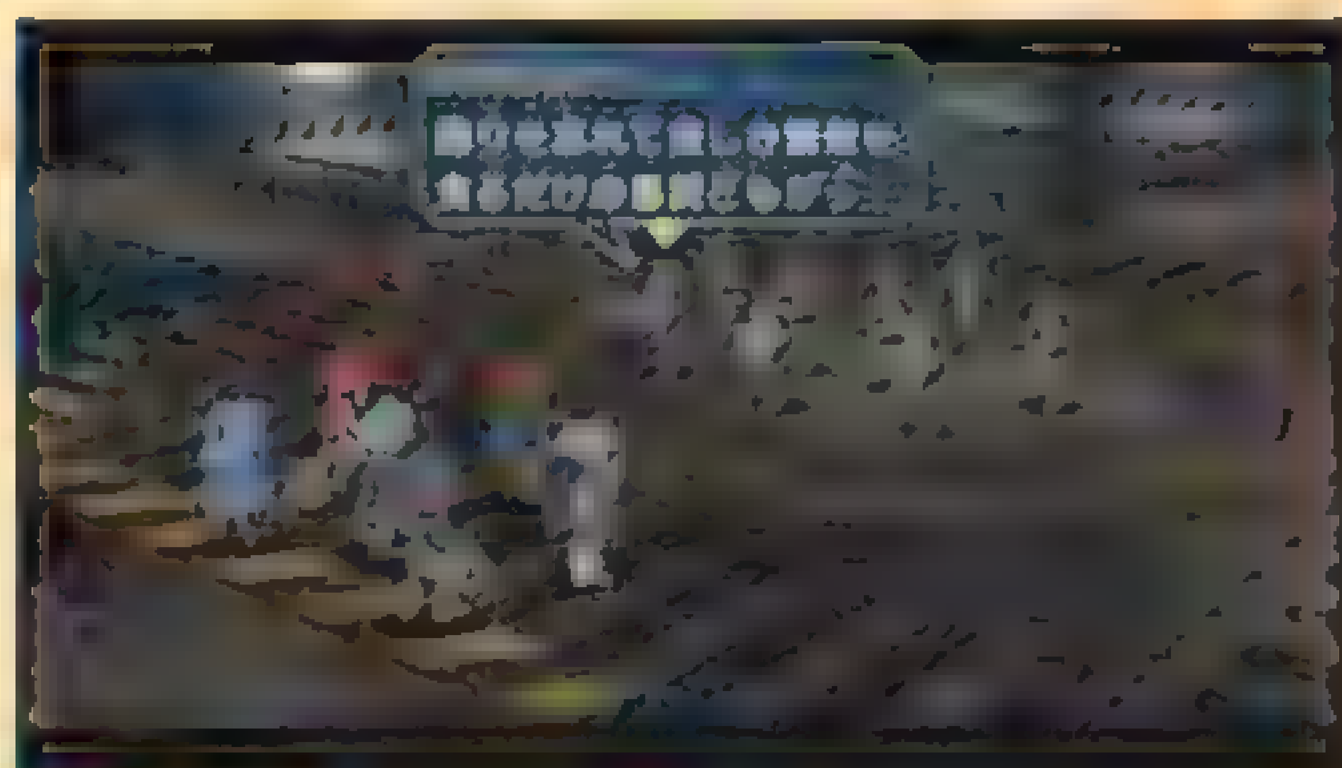
## 解毒药の材料调达（期限：短）

| 委托人 | アルバート大公 |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 5 |

流程进行到罗伊德众人收到科洛蒂娅的信之后前往ウルスラ医科大学病院1楼的诊疗室和アリオス对话接受任务，之后自动坐车来到星见之塔地图附近，正确的蘑菇在通往星见之塔的附近，拿到蘑菇之后要进行一场战斗，用大范围合体必杀技可快速清场

支援要请依旧是罗伊德每天的必修课，完成之后前往兰花塔开始进行安保工作。选择“オルキスタワーの中に入る”后进入塔内（确认分支任务都完成之后再进入）。之后市长带着众人参观了整个大楼，会议开始后罗伊德一行人也正式开始进行安保工作。在36楼右侧的房间和レクター对话，在35楼和キリコ、ユリア以及ミュラー对话，在34楼和ピエール副局长、ノエル、ダドリー以及グレイス对话，巡逻一圈后没有发现异常，中途休息时罗伊德一行人向律师询问了会议的相关情况，律师表示会议后半段两大国开始讨论克罗斯贝尔的安全保障问题，之后接到达多利的电话，说是帝国和共和国的首领要求和罗伊德交谈，前往36楼左右两侧最里面的房间和两大首领见面，谈及的内容都和克罗斯贝尔的从属问题相关，铁血宰相甚至直接以弱肉强食理论来刺激众人。之后的会议两大国依旧拿克罗斯贝尔的安保问题做文章，目的很明确，就是向让自己国家的军事力量渗入这个自治州，从而加以控制。

就在会议进行到白热化阶段时，恐怖分子也开始了行动，很快飞空艇便出现在了大楼外面开始袭击会场。之后，自称是“帝国解放战线”和“反移民政策主义”的组织开始了正式的恐怖袭击行动。从左侧的楼梯下到35楼，干掉3只警备机器后触发剧情，之后在缇欧和约拿的合作下解除了黑客对大楼的封锁，之后开始对恐怖分子进行追捕，在D区域很快就发现了恐怖分子的踪迹，跟着对方的路线前进，通过缆车来到另一侧后很快就能找到这8名恐怖分子。



**BOSS战 テロリスト×8**

使用大范围的全体必杀技可以快速清场，配[illegible]的S级杀技“[illegible]”几乎可以无伤面对下一场战斗

**BOSS战 RAT-09装甲车**

利用全体必杀技先解决掉杂兵，然后集中对付装甲车就没什么难度了，艾莉的大范围回复型必杀技可以多利用一下，CP不够就用范围回复魔法来救济，这里的战斗可以使用爆裂模式，CP不够时可以善加利用

等罗伊德一行人好不容易摆脱自动战斗机器阻挡后却发现之前的恐怖分子全都被赤色星座的人给残忍地杀死了，同样的事情也发生在C区域，原来赤色星座和黑月的人非但不是恐怖分子，反而是受两大国首领雇佣，专门对付那些挡在他们政治道路上的敌人，鉴于自治州无法干预帝国和共和国的事情，克罗斯贝尔的警察们只能眼睁睁地看着这两个集团的人离开。在得知两大国对恐怖分子的处理，特别是帝国方面直接抹杀恐怖分子的行为后感到即为震惊，不过之后新市长的“克罗斯贝尔独立宣言”更是出乎所有人的意料。

## 支线任务

### 共和国临检官の作业补助（期限：短）

| 委托人 | 临检官マーロウ |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 1000ミラ |
| 获得DP | 4+2（对偷票的人判断正确+2） |

前往火车站，和2楼的マーロウ对话接受任务，接下来需要对列车里的乘客进行安全检查，不过在决定跟谁一起行动时却是通过猜拳来决定的……和所有乘客对话即可，没难度的任务。最后在判断是谁偷了车票时选择“青年”

### 消えたコレクションの搜索（期限：短）

| 委托人 | マリアベル |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 1500ミラ |
| 获得DP | 5 |

在IBC大楼和前台的服务员对话接受任务，然后前往16楼和玛丽娅贝尔（マリアベル）对话，原来她喜欢的人偶被怪盗B给偷了，不过对方留下了线索，接下来就是要找回这5个人偶了。人偶的位置分别在支援课课长的椅子下；アルモリカ古道私有地东北方向的皮箱里；大圣堂和司教对话；ベルガード门月台的皮箱；IBC地下5楼中央的皮箱，找齐所有的人偶后向玛丽娅贝尔报告完成任务

### ウルスラ间道の手配魔兽（期限：短）

| 委托人 | 自治州政府 |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 1500ミラ |
| 获得DP | 4 |

从ウルスラ间道往星见の塔方向前进就能找到指定魔兽，每回合轮到敌人行动时会自动进行回复，且物理攻击附带吸血效果，不过敌人基本只使用魔法攻击，站位分散的话就没法对我方造成威胁了。胜利后获得“战术书・虚”，学会艾莉和瓦吉的合体必杀技



## 隐藏任务

### 月の僧院の调查（期限：短）

| 委托人 | シスター・リース |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 5 |

前往月の僧院，在入口处碰到修女莉丝，顽固的莉丝一定要进入僧院除灵，为了保障她的安全罗伊德一行人只好同行。在顶层进行战斗，敌人攻击附带气绝状态，不过对物理攻击的防御力较低，各种必杀技一轮用下来基本就可以结束战斗了

（束の间の休息）

# 间歇 转瞬的休息



经过安保工作一役后，特务支援课的各位迎来了短暂的休假，虽然罗伊德依旧还有很多事放不下，不过在这难得的假期里还是和同伴一起愉快地度过比较好。在船上和缇欧、瓦吉、艾莉、兰迪分别对话，然后返回甲板和纪娅对话。

到达保养地之后，众人被安排到3楼的VIP房间，可以单独行动后从1楼往右下方向走可以购买泳装，之后就可以从右侧的出口来到湖水浴场了，在看过大家的泳装姿态后开始自由行动。

自由行动可以参加沙滩排球、沙雕、日光浴，以及陪纪娅一起找石头这些活动，在进行活动时会根据选择的对象增加好感度，完成所有活动后到小卖部给大家买冷饮，最后还可以选择欣赏其中一人的泳装。

## 各项活动增加好感度的选项

**沙滩排球：**

选择对象为ランディ：ランディにトス。

选择对象为ノエル：里を读んで后ろに下がる。

选择对象为イリア：全力を入めて高くトス。

选择对象为ワジ：ライン际へ山なりに落とす。

**沙雕：**ほんの少し→素早く/纤细に→みっしぃキャッスル（缇欧的好感度提升）/バンバンキャッスル（芙兰的好感度提升）。

**日光浴：**给谁涂防晒油就提升谁的好感度。

**找石头：**和纪娅对话后开始寻找石头，北边的水里和艾莉的沙滩椅下可以找到较大的石头，和修莉对话进行比赛，胜利后将石头送给纪娅或修莉可增加好感度。

之后准备去主题公园，不过纪娅却不见了，和1楼宝石店外面的女性对话得知纪娅往迎宾馆方向去了，在迎宾馆门口找回纪娅前往主题公园（宾馆1楼往上走），和缇欧对话后选择“他のみんなが来るまで待つ”等待其他人的到来。在游乐场可以前往各个地方游玩，罗伊德有5张票，每张票可以约一名同伴游玩一个设施（这里的ホラ－コ－スタ－是一个小游戏，在幽灵或蝙蝠出现时按下对应的按键即可将其消灭）。

用完所有的票后游乐场的活动宣告结束，接着前往迎宾馆享用晚宴，晚上罗伊德独自一人起床在大厅触发剧情，再次醒来后开始寻找纪娅，在公园遭遇幽灵袭击并初次和噬身之蛇的执行者——小丑正式碰面，之后在镜之城找到纪娅结束了短暂的休息。

### BOSS战 メリクルオーガス&ゼニスゼイニー

メリクルオーガス吸收魔法伤害，ゼニスゼイニー则吸收物理伤害，建议优先解决メリクルオーガス，需要注意的是猛敌的攻击属于魔法伤害，ゼニスゼイニー会使用全体攻击的招式，不过伤害只有1500左右，注意回复问题不大，用土和火属性魔法来对付效果较好，召唤出来的杂兵关系到怪物图鉴的收集，总体来说没什么难度的一战。

### 隐藏任务

#### 水着切り裂き事件の捜查（期限：短）

| 委托人 | ミシュラム事业部 |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 5+1（完成战斗+1） |

找到纪娅后在码头和莉莎对话，然后前往贩卖泳装的地方触发任务，在推测犯人时选择“全く别の谁か”，之后需要选择一名同伴协助清除魔兽剧情之后进行两场战斗，难度很低

#### みーしぇの挑战（期限：短）

| 委托人 | みーしぇ |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 5 |

在游乐园里当罗伊德所持的票还剩2张时前往休息所，和上方的粉红色みーしぇ对话，接受任务后开始寻找藏起来的みーしぇ。5次隐藏的位置在占卜馆左侧→中央花坛的后面→观览车右侧盆栽的后面→恐怖屋左上的石像后面→镜之城入口右侧

# 第三章 胎动～野兽们的嘉年华

（胎动～兽たちの谢肉祭）

随着新市长提出克罗斯贝尔独立的宣言后，各方都对此广泛关注，不过罗伊德一行人目前要解决的问题则是自治州周边出现的幻兽。这些怪兽中甚至包括之前在旧矿山遇到的那条龙，虽然不知道这些怪物是如何出现的，不过为了保障克罗斯贝尔的安全，特务支援课和游击士协会开始了对幻兽的清除工作。

特务支援课要解决的两只幻兽位于ウルスラ间道和东クロスベル间道，坐车到ウルスラ间道，从这里的楼梯下去往右走可以发现新道路，其中一只幻兽就在里面；之后坐车到タングラム门，从这里出去往右走，从有钓公师团的看板处进去，在钓鱼场中央触发剧情，从侧门进入后与幻兽战斗。击破幻兽后调查蓝色的花，博学的瓦吉提出了在教堂的圣典里曾读到过关于“不可思议的蓝花”的事，之后前往大圣堂触发剧情，然后造访圣堂右边的日耀学校，接着到圣堂左边大司教的房间将蓝色的花交给他，不过由于

某些原因，大司教不肯透露这种花的情报。离开后遇到修女莉丝，在宿舍前和莉丝对话，之后莉丝告诉大家这是一种名叫普雷萝马草（プレロマ草）的植物，而这种植物正是前作中约阿希姆用来制作可大幅提升人能力的药物“睿智”的原料。

### BOSS战 エロンアーク

皮糙肉厚的魔兽，物理防御力较高，土属性和幻属性魔法能对其造成比较有效的伤害。会使用强力的直线攻击，不过得蓄力一回合，我们完全可以在其发动攻击之前离开攻击范围，基本打不中人。我们只需要慢慢消耗它的HP即可。

### BOSS战 ヒドラプラント+プラントアーム×2

「ヒドラプラント」会不断使用对全体的魔法攻击，可以用缇欧的S必杀技来防御，也可以直接使用必杀技打断其咏唱。两只触手的攻击力不算高，而且还会中能力下降类状态，用诺埃尔降低攻击力的必杀技进行攻击后基本就丧失战斗力了。接下来只要保证全员HP在4000以上并不让「ヒドラプラント」用出全体魔法就没有危险了。

## 支线任务

### グルメガイドの取材协力（期限：长）

| 委托人 | クロスベル通信社 |
|---|---|
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 5+2（采访过全部11家店铺+2） |

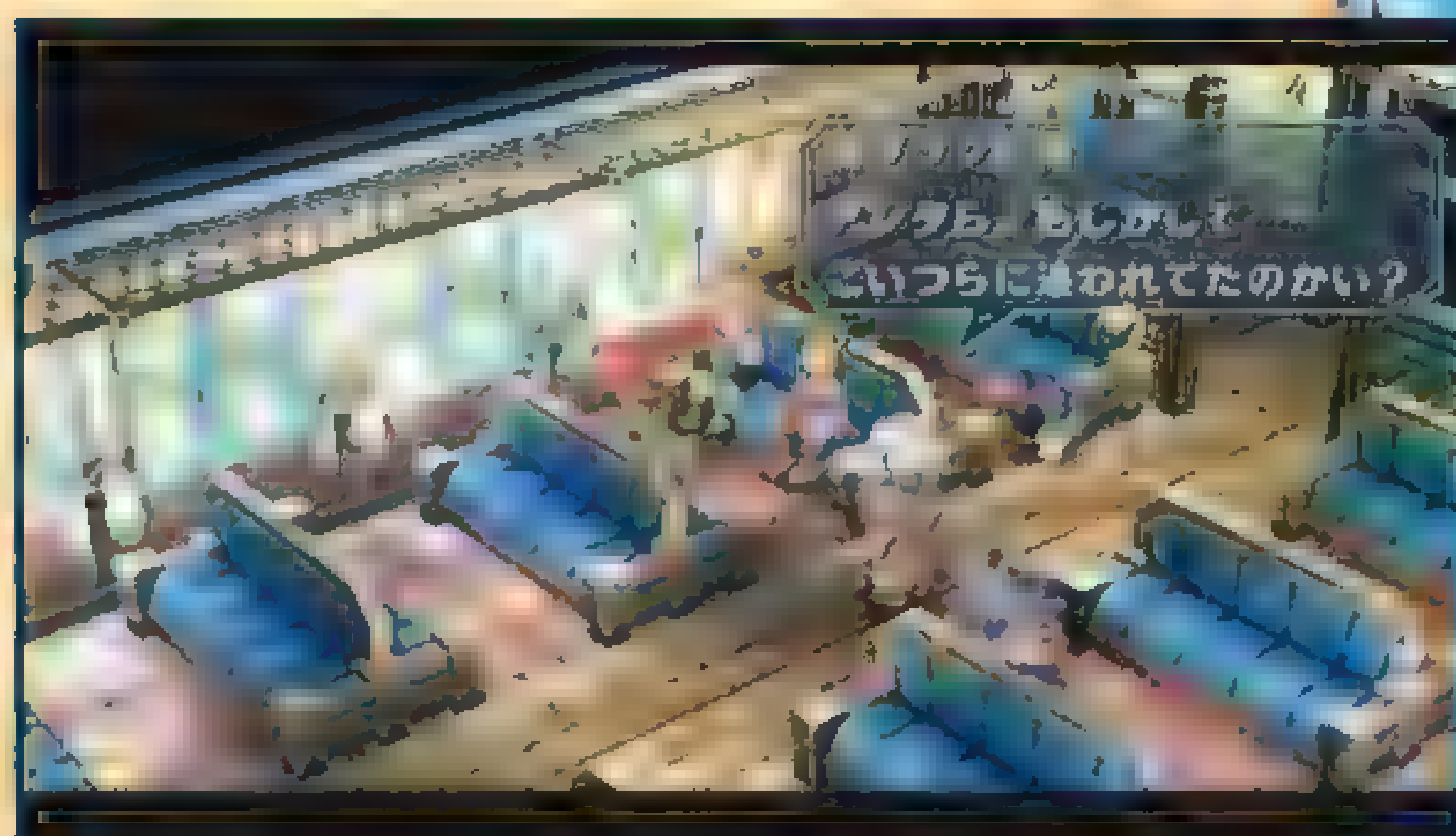
前往港湾区的クロスベル通信社和前台对话接受任务，然后对各地的美食进行取材工作，全部共有11家店铺，只要采访过6家店铺后就可以完成任务。11家店铺的位置如下：

港湾区的小摊：天上面《日轮》
行政区的小摊：ベルベリージュース
欢乐街的小摊：冰果《七彩》
东通り的龙老饭店：天下一炒饭
中央广场的餐厅：ハーブパスタ
西通り的面包屋：カツサンド
矿山町食堂：スタミナステーキ
タングラム门食堂：芳醇涮锅
ベルガード门食堂：满腹寄せ锅
アルモリカ村宿屋：匠风オムライス（分支任务“不审人物の调查”中无法完成）
医科大学食堂：三日煮込みシチュー（需要第一天在这里触发剧情，然后第三天再来这里才能完成）

### 伪ブランド商の追迹（期限：短）

| 委托人 | 搜查二课・レイモンド |
|---|---|
| 任务奖励 | 1500ミラ |
| 获得DP | 4 |

前往克罗斯贝尔火车站和金发男子对话，之后选择一起行动的队员，剧情后与两名恐怖分子战斗，继续往里走再次进行战斗，胜利后返回和搜查官对话完成任务



### 不审人物の调查（期限：短）

| 委托人 | トルタ村长 |
|---|---|
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 4 |

前往アルモリカ村和村长对话接受任务，然后和宿屋的店主、道具屋的老人以及道具屋上方民家的女性对话，离开房间时触发剧情，之后和车旁边的男人对话，返回克罗斯贝尔，在欢乐街的旅馆3楼调查门两次，剧情后完成任务

### 旧矿山の手配魔兽（期限：长）

| 委托人 | 自治州政府 |
|---|---|
| 任务奖励 | 3000ミラ |
| 获得DP | 4 |

先前往矿山町マインツ找村长拿钥匙，然后进入旧矿山，目标魔兽就在之前BOSS战的地方，从梯子下去往左走可以很快到达回复点，胜利后获得“战术书・爆”，可学会缇欧和诺埃尔的合体必杀技

## 隐藏任务

### 副局长の依赖（期限：短）

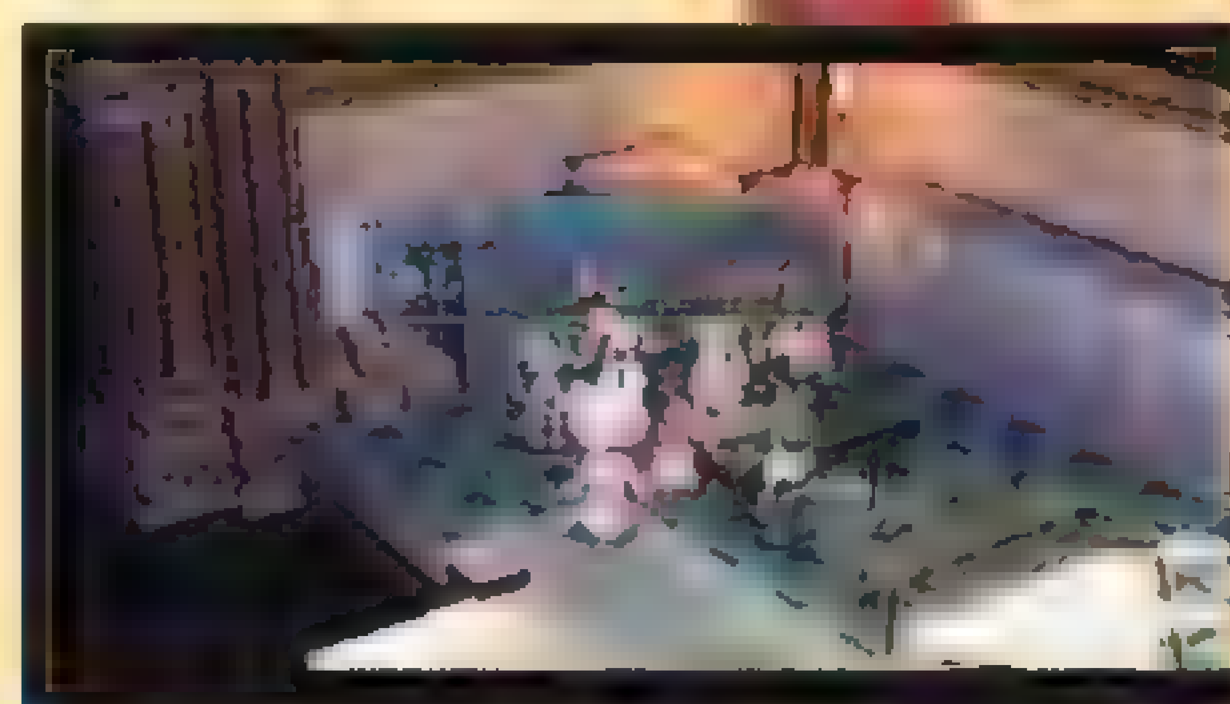
| 委托人 | ピエール副局长 |
|---|---|
| 任务奖励 | 1500ミラ |
| 获得DP | 5+2（每回答对一个问题+1） |

和警察局自动贩卖机前的副局长对话接受任务，之后前往中央广场左边的餐厅触发剧情，返回和副局长分析状况，选“セールスマン”，“不动产业者”

向课长报告了普雷萝马草的情报后，罗伊德打算到离市内不远处的人形工房去一趟，没准能从这个隶属于结社的工房打听到一些情报。没想到很顺利地就见到了住在工房里的乔格老人（ヨルグ老人），并且还从他那里打听到了关于使徒、结社以及结社与DG教团关系的情报（依次询问3个问题）。虽然得知了幻焰计划以及两个蛇之使徒来到克罗斯贝尔的消息，不过关于为什么结社会盯上克罗斯贝尔这个至关重要的问题却无从知晓。



离开工房后接到芙兰的电话，得知西克罗斯贝尔街道出现了列车脱轨的事故，罗伊德认为这不是偶然的事故，立即赶往现场查看（地图上追加列车事故现场前，可坐车直接到达）。获得索尼娅司令的同意后开始对列车进行调查，需要调查的地方有列车的正面、侧面以及悬崖上的划痕，然后和坐在岩石上休息的穿红色衣服的车掌对话完成调查工作。在推论列车脱轨的原因时选则“机关车先端の伤の少なさ”、“まだ断言はできない”，之后出现了魔兽的叫声，往警察学校方向前进，在ノックスの森林道中央位置触发剧情，利用绳索往下来到ノックスの树海，先往南再往西走可以看到回复点，继续前进遭遇魔人ヴァルド，不过以罗伊德目前的实力还无法匹敌。



**BOSS战　魔人ヴァルド**

魔人ヴァルド虽然不吃异常状态，但可以进行能力弱化，因此建议带上[illegible]降低它的攻击力后就轻松多了，将其体力削减1/3左右触发剧情

## 支线任务

### 误配荷物の再配达（期限：短）

| 委托人 | カプア特急便社员・アロン |
|---|---|
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 4 |

到空港和运送员对话接受任务，然后依次到矿山町和食堂的主人对话，到ウルスラ病院和前台以及2楼前台后面房间里的护士对话，到住宅街北部调查キャンベル议员隔壁房间的门，进入房间后触发剧情，之后自动返回空港完成任务。

### テーマパークのアルバイト（期限：短）

| 委托人 | 职员ハンクス |
|---|---|
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 3+4（每回答对一个问题+1） |

前往港湾区水上巴士附近，乘坐水上巴士来到游乐场后得知负责假扮みつしい的工作人员身体不适，因此需要支援课帮忙扮みつしい打工。之后问题的答案是“みししつ、乐しんでいってネ～”、“くすぐる”、“2人の间に立つ”、“エンジョイみっしい”，完成后自动返回港湾区。

### 不审商人の调查（期限：短）

| 委托人 | トルタ村长 |
|---|---|
| 任务奖励 | 3000ミラ |
| 获得DP | 4+4（每回答对一个问题+1） |

前往住宅街的ヘイワース邸，和トルタ村长对话后开始调查可疑的商人。依次前往西通り和イアン律师对话，住宅街マクダエル邸2楼调查房间内的书橱，在IBC和前台对话，然后返回ヘイワース邸和村长对话，最后前往アルモリカ村触发剧情后完成任务。最后辩论的正确选项为“计画が进行している”、“甘い物が苦手”、“土地の横取り”、“同一人物”

### 西クロスベル街道の手配魔兽（期限：中）

| 委托人 | 自治州政府 |
|---|---|
| 任务奖励 | 3000ミラ |
| 获得DP | 4 |

坐车到西クロスベル街道，往クロスベル市方向前进就能找到指定魔兽，敌人会使用全体攻击，伤害不低，用合体必杀技快速解决即可，HP不多时就用艾莉的回复型S必杀技救急吧。胜利后获得“战术书・里”，学会兰迪和瓦吉的合体必杀技

### 隐藏任务

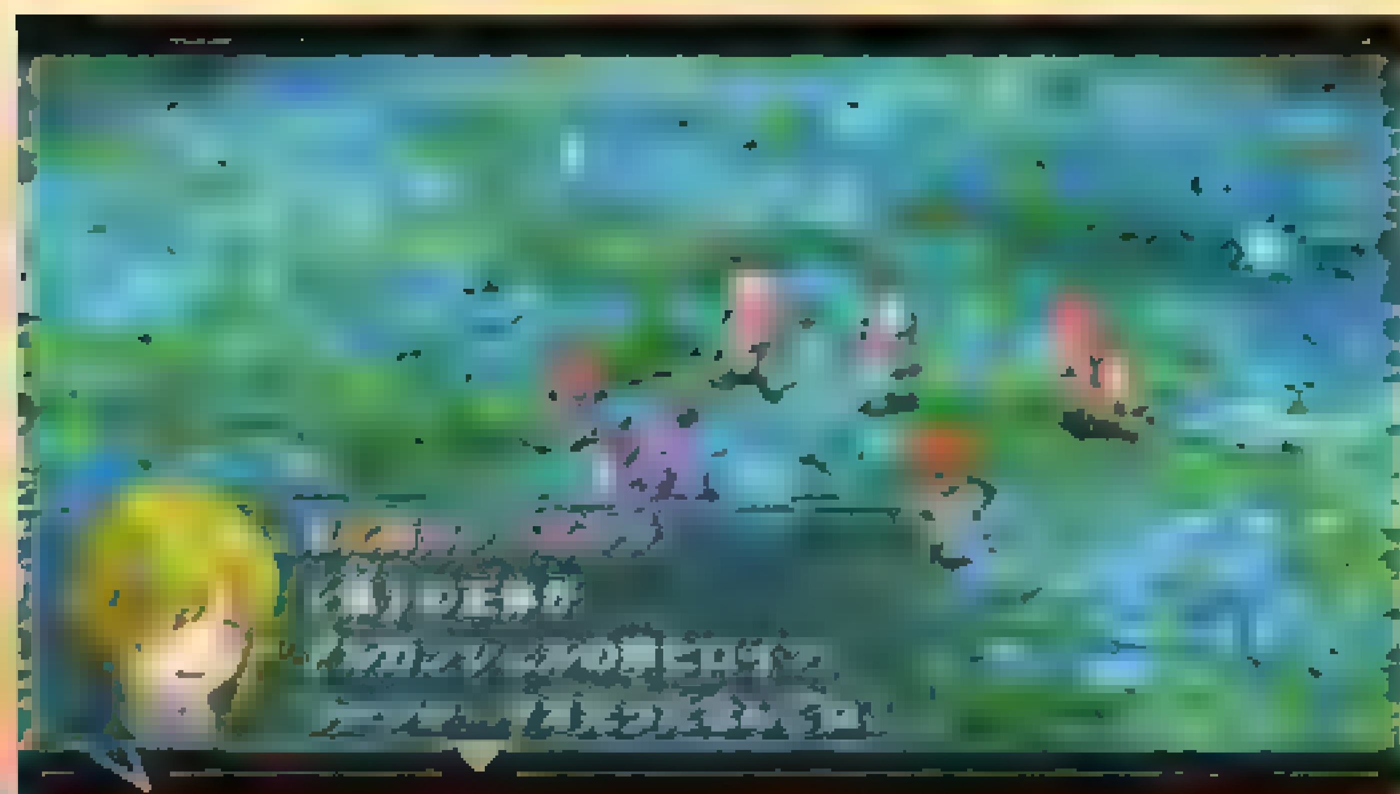
#### テロ事件に关する取材协力（期限：短）

| 委托人 | ニールセン |
|---|---|
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 4+2（回答对所有问题+2） |

在前往人形工房之前，到矿山町宿屋最里面的房间和ニールセン对话接受任务（之前完成过“教团事件に关する取材协力”这个任务），之后协助记者进行取材工作，回答“その両方”，“国内の反对派への牵制”，“あり得ない”

完成支援要请后到游击士协会和米歇尔详谈后推测两名下落不明的游击士应该离市内不远，通过新型导力器的紧急求救功能应该可以找到她们。到IBC找主任请教紧急求救功能的用法，得到的结果是感度太低几乎无法使用，不过约拿建议到兰花塔顶去试试，那里没有遮挡物，可以最大限度发挥导力器的搜索能力。

前往兰花塔找前台服务员拿到认证卡后前往40楼，在屋顶东北方向的平台和主任与约拿会合后开始搜寻操作，最后确定两人的位置在湖南边的湿地带。从港湾区坐船来到湿地带，没想到在这里又碰到了传说中的杀手——银，对方来此的目的是为了调查普雷萝马草在克罗斯贝尔各处盛开以及幻兽大量出现的原因，在罗伊德的建议下，银再次和特务支援课一起行动了。一路前进，在下一张地图找到了游击士エオリア，从她那里得知袭击她们的并不是幻兽，而是一个中世纪骑士风格打扮的女子，结合之前乔格老人的说法，看来这个人就是结社的其中一名使徒了。继续往前走找到游击士リン，除了骑士风格的女子外，她还看到了小丑和一个穿白衣服的人，安顿好两人后继续前进，在下一张地图遇到了打倒两名游击士的凶手。虽然勉强解决了来袭的幻兽，但是面对七柱之一，有着“钢之圣女”称号的亚莉昂罗德



（アリアンロード），众人自然不是对手，对方一击就击退了所有人，并且还击碎了银的面具，莉莎的身分也因此暴露。不过对方这次来的目的只是确认计划的进度，并没有赶尽杀绝的意思，另一方面，克罗斯贝尔市内的黑月和赤色星座也有了新的动向。一小时前，赤色星座袭击了警备队，并占领了矿山町，就在高层正在为如何剿灭赤色星座发愁时，兰迪却在深夜一个人悄悄地离开了。

### BOSS战 スフィンキマイラ

这个BOSS的普通攻击会把人打消失一段时间，因此此战建议带上[illegible]。在关键时刻使用攻击无效化的S必杀技保证我方队员的伤害输出，会使用降低能力必杀技的诺埃尔最好也带上，这样BOSS的大部分攻击就无力化了

### 支线任务

#### 暴走车の追迹（期限：短）

| 委托人 | ミレイユ三尉 |
|---|---|
| 任务奖励 | 2000ミラ |
| 获得DP | 4+3（每选择正确一个选项+1） |

前往ベルガード门入口处的停车场和ミレイユ三尉对话，之后开始对暴走车辆进行追缉，正确的选项是“急ブレーキをかける”、“ノエルの判断に任せる”、“前に回りこんで止める”

#### ジオフロントD区画の手配魔兽（期限：短）

| 委托人 | 自治州政府 |
|---|---|
| 任务奖励 | 3000ミラ |
| 获得DP | 4 |

前往旧市街南边的改造屋附近找到地下道D区域入口，从有回复点的入口进入后先调查大门前的红色屏幕，然后往左走在上方调查第二个红色屏幕，继续深入，在另一侧调查第三个红色屏幕后入口处的大门开启，从大门进入后一路前进就可以找到指定魔兽，胜利后获得“战术书·升”，学会缇欧和瓦吉的合体必杀技

### 隐藏任务

#### 秘密の演技指导（期限：短）

| 委托人 | シュリ |
|---|---|
| 任务奖励 | 3000ミラ |
| 获得DP | 4+2（不失误的情况下+2） |

前往欢乐街的剧场，在舞台触发帮助修莉训练的任务。之后进行落地训练的小游戏，在修莉落地的瞬间按○键即可，实际上判定并不严格，可以在确认修莉落地之后再按○键

虽然兰迪的不辞而别是为了不连累支援课被赤色星座盯上，不过作为队长的罗伊德显然无法原谅兰迪的行为，经过推测后罗伊德判断兰迪要独自前往对抗赤色星座的话应该会做好充足的准备，说不定现在还在市内。之后前往欢乐街赌场和2楼的服务员对话；再到旧市街的ギヨ－ム工房以及交换屋的店主对话打听兰迪的下落，全部打听完毕后开始分析兰迪造访这三个地方的顺序，依次是カジノバ－《パルカ》→修理屋《ギヨ－ム工房》→交换屋《ナインヴアリ》。

就在这个时候，黑月的曹力打来电话邀约罗伊德一行人在百货店的屋顶见面，前往屋顶的罗伊德一行人虽然被狡猾的曹力套出了银真实身分的情报，不过作为回报，他将兰迪的所在位置告诉了罗伊德。坐车前往山道·分歧点，通过高台的绳索来到旧矿山·拔け道，这里的视线不好，不过没什么岔路，一直往左移动即可来到最深处，解决掉拦路的军用犬后继续前进到达旧矿山，继续往上走，回复点后面见到了奋战的兰迪，之后便是和恐怖的猎兵团——赤色星座的正式交战了。



**BOSS战 シャーリィ&ブレード クーガー&赤い星座·机铳×2**

难度较低的一场战斗，先用范围必杀技解决掉杂兵，然后用诺埃尔降低夏丽的攻击力减轻回复压力，使用爆裂模式的话杂兵都没有出手的机会

# 第四章 命运的克罗斯贝尔

（运命のクロスベル）

在罗伊德的说服教育和众人的肯定下，兰迪的心病总算是解决了，不过就在大部分警力前往对付矿山町的猎兵团时，赤色星座大部队袭击了克罗斯贝尔市，匆忙赶回市内的罗伊德等人看到的是一幅悲惨的景象。市内大部分地区都被破坏了，而赤色星座的下一个目标是作为金融都市象征的IBC大楼。下车后往IBC方向前进，中途遭到了兰迪的叔父——赤之战鬼的阻拦，最终IBC大楼在一片爆炸声中化为火海。

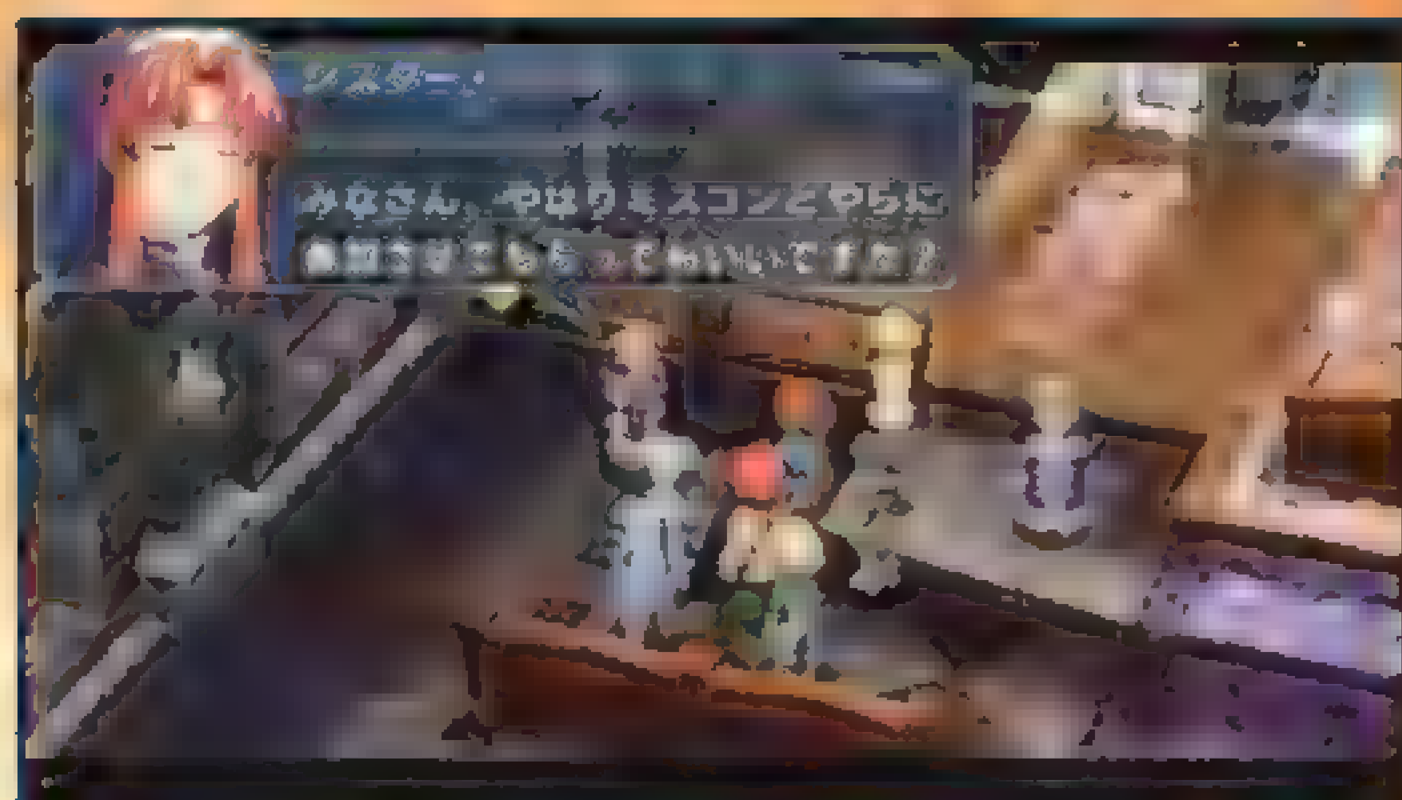
**BOSS战 シグムント**

赤之战鬼的实力非常强悍，即使会中魔力下降的状态也有着惊人的实力，不过这场战斗不需要获胜，只要撑过5分钟就可以了，不打算挑战他的话等到我方行动时看看电视吃吃瓜子，5分钟很快就过去了

被袭一个星期后，虽然还有着诸多问题等待解决，不过特务支援课已经开始了日常的运作。由于人手紧张，诺埃尔在完成今天的工作后就要返回警备队了，另外诺埃尔的妹妹在袭击事件中受了伤，因此罗伊德提议去医院探病。完成支援要请后来到医科大学和前台服务员对话，然后到301病房看望刚做完手术的芙兰，接着到302和303病房看望袭击事件中受重伤的另外两人。离开医院时接到约拿的电话，说是有事要委托支援课帮忙，前往港湾区的灯塔和约拿碰面，原来这家伙想让罗伊德一行人带他前往C区域新的地下道制御室。

这里的路不是很复杂，遇到有火的地方先在附近找到控制器灭火后再前进，回复点后面遇到了B区域的清扫机器，不过却不知道什么原因把特务支援课当成了清除对象，这很可能又是结社方面搞的鬼。

完成了约拿的委托后已经到了傍晚，虽然不舍，但天下没有不散的宴席，至此，诺埃尔在支援课的工作正式告一段落。




**BOSS战**

### トルゾー2

这个巨大的机器人的大部分招式都是物理攻击，降低了它的攻击力之后就没有任何威胁了。突进攻击附加气绝状态，电磁攻击附加封技状态，火焰喷射附带灼伤状态，建议给近战角色装备防止这些状态的饰品。召唤的杂兵能力不强，不过打倒后会自爆，需要注意的是这个BOSS被打倒之后也会自爆，最好远离之后再完成最后一击

## 支线任务

### 旧市街の复兴（期限：短）

| 委托人 | アッバス |
|---|---|
| 任务奖励 | 3000ミラ |
| 获得DP | 5+4（找齐全部10个废材+3，找到“にがトマトペースト”+1） |

前往旧市街的ギヨーム工房（改造装备的地方）和店主对话后开始为复兴旧市街收集素材的任务。这个任务需要帮助旧市街的几个店铺寻找素材，北部ロ－タスハイツ右边房间里的アゼル需要各种食材，魔兽の兽肉可以在交换屋换取，其他食材都可以在西通り的商店买到（和アゼル旁边的人对话，然后到行政区卖果汁的小摊拿到“にがトマトペ－スト”，这样在完成该任务后可获得额外DP）；东北メゾン・イメルダ的小孩カノン需要废材，ギヨーム工房则需要10个Uマテリアル。Uマテリアル可以通过打怪的方式获得，废材的收集需要先和カノン对话，然后到ギヨーム工房找店主拿到金属探测器，然后在旧市街按下△+L键可以对一定范围进行探测，通过这个方法可以在废弃物或者箱子中找到废材和Uマテリアル

### チャリティイベントへの协力（期限：短）

| 委托人 | クロスベル商工会 |
|---|---|
| 任务奖励 | 3000ミラ |
| 获得DP | 4 |

前往行政区的市民会馆，和モルス老人对话后接受任务寻找职业女性的任务。愿意参加选美赛的的职业女性是中央广场オ－バルストア的ウェンディ（工匠）；东通り龙老饭店的サンサン（服务员）；住宅街西南方向艾莉家的ジョアンナ（女仆）以及大圣堂的リ－ス（修女）。之后返回和举办人对话，宴会上需要选择一名同伴参加选美赛，之后的投票对应任务完成后获得的道具，シンシア→精神3；サンサン→攻击3；ウェンディ→回避3；ジョアンナ→HP3；アイリス→防御3

### 生き別れの父の搜索（期限：短）

| 委托人 | アルム&アエリー |
|---|---|
| 任务奖励 | 3500ミラ |
| 获得DP | 4 |

前往东通り的龙老饭店，与宿屋的アルム对话，然后到旧市街北部调查ロ－タスハイツ家的房门，之后到西通り的アパルトメント，在1楼的房间里和老人对话，然后到アルモリカ村宿屋和店主对话，调查东北的小屋后和村长对话完成任务

### 古战场の搜查（期限：短）

| 委托人 | ダグラス副司令 |
|---|---|
| 任务奖励 | 5500ミラ |
| 获得DP | 4 |

前往タングラム门与副司令对话接受任务，然后前往古战场，往太阳の寨方向前进，途中触发剧情后自动进入战斗。一开始我方处于被包围状态，敌人攻击力较高，可用合体必杀技快速清场

### ノックス森林道の手配魔兽（期限：短）

| 委托人 | 自治州政府 |
|---|---|
| 任务奖励 | 5000ミラ |
| 获得DP | 4 |

坐车到警察学校，然后往ノックス森林道方向前进就能遇到指定的魔兽。敌人攻击附带气绝状态，不过好在攻击力不高，敌人数量也不多，各个击破即可。胜利后获得“封魔の刃2”

## 隐藏任务

### 医疗物资の搜查（期限：短）

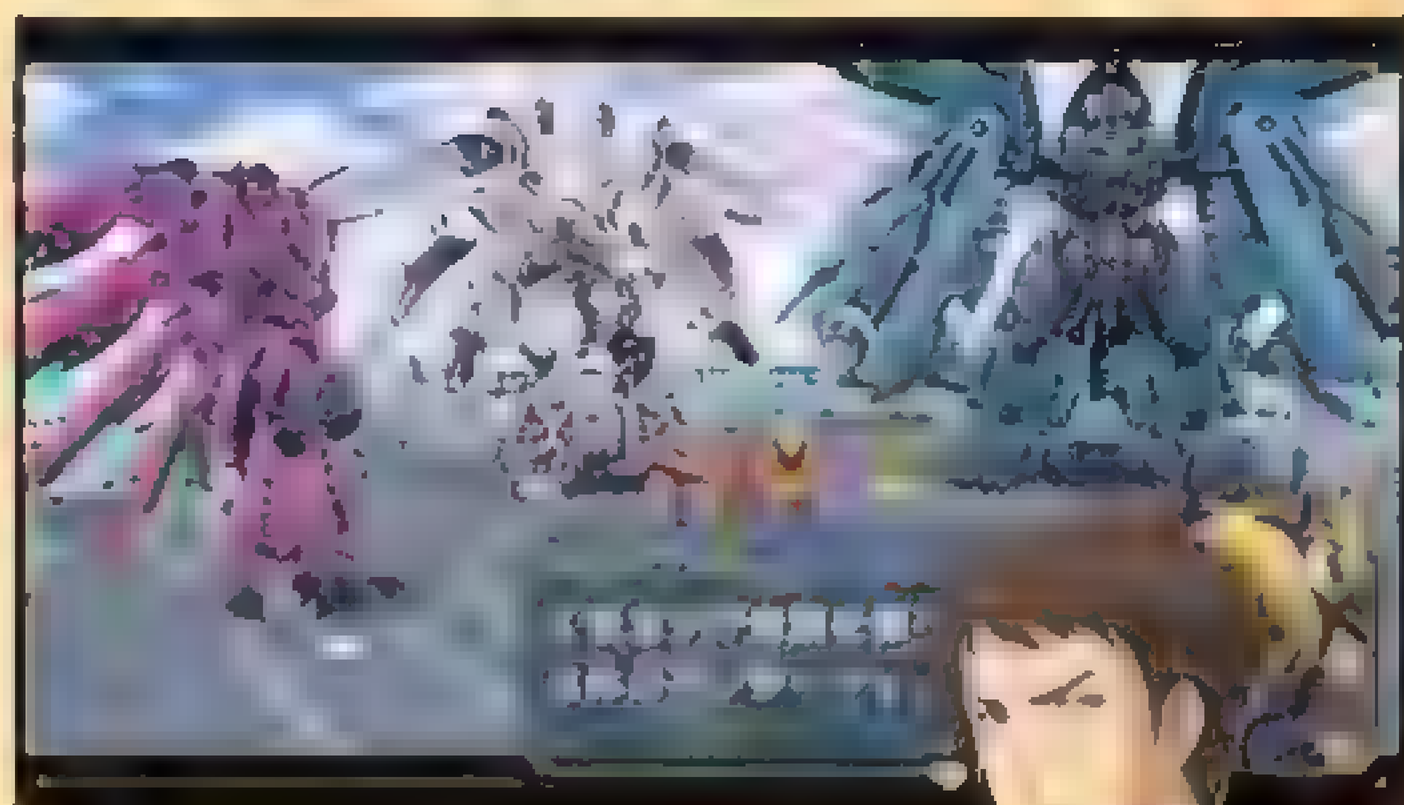
| 委托人 | リカルド |
|---|---|
| 任务奖励 | 3000ミラ |
| 获得DP | 5+2（战斗胜利+2） |

在接到约拿的电话后返回病院的诊疗室和博士对话打听到医疗物资的消息，然后前往空港，和送货员对话后接受任务。之后乘坐导力车前往タングラム门（如果去ベルガ－ド门的话会因为错过逮捕时机导致任务失败），一番追逐后进入战斗，胜利后完成任务。

关于克罗斯贝尔的独立，两大国尽管想尽各种办法来阻止，不过克罗斯贝尔市长利用IBC的经济实力将流向两大国的资金给冻结了，并且宣称不让克罗斯贝尔独立就不解冻，两大国方面也立刻做出了回应打算用军事力量来逼迫克罗斯贝尔的妥协。就在如此紧张的关头，克罗斯贝尔市长迪塔却突然宣布了克罗斯贝尔的独立，并且自己为第一任大统领，令人更没想到的是首任国防部长竟然是原游击士协会A级游击士，有着风之剑圣称号的阿里欧斯。

到游击士协会了解到关于阿里欧斯的消息，之后帝国方面的书记官雷克特主动联系罗伊德让他到以前鲁巴切商会的基地去一趟，刚到那里雷克特就告诉了罗伊德他们一个惊人的消息，帝国军已经集结好机甲师团准备在今天下午开始攻打克罗斯贝尔，随后到来的雾香也带来了共和国军队已经集结完毕的消息，在如此情形下迪塔市长竟然宣布克罗斯贝尔独立，就算让战斗力破表的阿里欧斯担任国防部的领导人也不是两大国大型军队的对手。而雷克特告诉罗伊德的第二个消息是猎兵团赤色星座在通商会议歼灭袭击宰相的恐怖分子之后，和帝国的契约就已经完结了，在那之后对克罗斯贝尔的袭击事件实际上和帝国方面无关，而结社方面有自己组建的强化猎兵团，不会特意去雇佣赤色星座，那么这群猎兵到底是在为谁卖命呢？为了独立，克罗斯贝尔无视两大国军事力量威胁的强硬态度，加上强大到足以让两大国感到恐慌的经济实力，难道是因为有赤色星座在背后撑腰才这样有恃无恐么？难道之前袭击克罗斯贝尔也是迪塔一手策划用来诬陷帝国收买人心么？

随后塞希尔打电话告诉罗伊德，阿里欧斯将纪娅给带到了保养地米修拉姆，为了保证纪娅的安全以及当面质问阿里欧斯，众人赶紧乘船来到了米修拉姆。往主题公园方向前进，入口处被以前遭遇过的幻兽袭击，继续前进会陆续遭到各种幻兽的阻挡（幻兽的行动模式和以前一样，具体打法参见前文），进入镜之城后往右走，来到2楼后进入中间的门，之后没有岔路，一路前进到回复点位置，往右走来到塔的顶层，调查镜子选择“镜の中に足を踏み入れる”。在这里面遇到了阿里欧斯，玛丽娅贝尔以及坐在奇怪装置上的纪娅，原来玛丽娅贝尔家族是继承了女神七至宝的一族，为了实现某个计划和结社相互勾结，将现代导力科技和古代炼金术结合，将整个克罗斯贝尔变成了巨大的“式”。很快，帝国和共和国方面开始了进攻，而玛丽娅贝尔则利用纪娅发动了一个看上去就很危险的巨大法术，就在罗伊德一行人想上前阻止时，风之剑圣阿里欧斯挡住了众人的去路。虽然众人很拼命，但依旧不是风之剑圣的对手，就在这时法术发动了，之后纪娅变身成为了“零之至宝”，操纵三台巨大的人形机体以绝对的实力轻松干掉两大国入侵的部队，而罗伊德一行人则被赶来的国防部队给逮捕了。在阿里欧斯临走前，罗伊德问出了自己的哥哥是不是被他所杀，得到的答案是肯定的。





## BOSS战 アリオス长官

非常厉害的对手，各项能力都非常高，想获胜必须搭配出各种降低能力的魔法才行，并且尽量保证我方的CP在100以上，当半数以上成员没有了防护罩时必须毫不犹豫地补上，否则对方一个S必杀技就能清场。不过此战无论输赢都不影响剧情的发展。



### 支线任务

#### ジオフロントC区画の手配魔兽（期限：短）

| 委托人 | 自治州政府 |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 5000ミラ |
| 获得DP | 4 |

魔兽的位置就在之前BOSS战的地方，比较有难度的一战，敌人会使用攻击范围较大的爆弹，建议一开始就分散走位。除了攻击力高外，敌人还会使用防护罩，好在数量不多，建议集中火力一只一只地解决

### 隐藏任务

#### ガイ・バニングス杀害事件の检证（期限：短）

| 委托人 | ニールセン |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 5000ミラ |
| 获得DP | 5+2（问题全部回答正确+2） |

造访过游击士协会后前往大圣堂的墓地和ニールセン对话，依次选择“両方ともにあり得ない”、“可能性は低い”、“ガイが警戒しつつも、よく知る人物”后完成任务

## （偽りの乐土を越えて）

# 断章 跨越虚假的乐园

在绝对力量的支持下，迪塔开始了自己的霸权统治，周边的小势力自然不敢反抗，两大国也因为内乱的压力没空顾及克罗斯贝尔。罗伊德和以前鲁巴切商会的高层——加西亚（ガルシア）关在一起，为了跨过这几乎无法跨越的屏障，罗伊德打算越狱，以前的敌人如今却成为了最好的帮手。监狱其他房间的宝箱里可以拿到一些药品用以补给，在逃离监狱时会遇到几批敌人，用必杀技快速解决掉即可，在解除门锁的房间内的红色箱子里可找回所有的装备和物品。离开监狱后加西亚脱离队伍，继续前进遭遇国防军队的阻截，虽然极力奋战但终究寡不敌众，不过就算处在最危急的时刻，为了自己的想法，为了解救出被困的同伴，罗伊德依旧没有放弃，之后化为圣兽的查特出现救走了罗伊德，并将至宝以及纪娅是用来盛放核的人造生命体的事实告诉了罗伊德。

虽然现在势单力薄，但罗伊德依旧没有放弃解救同伴，就在这时，瓦吉、修女莉丝以及凯文神父出现了，而瓦吉也公开了自己的真实身分，星杯骑士团守护骑士第九位——苍之圣典。骑士团方面自然要消除零之至宝的力量，而利用至宝的力量来完成自己的霸业的迪塔以及结社的计划也不能放任不管，在约定了不会随意处置纪娅之后，罗伊德和骑士团的各位开始了最后的战斗。

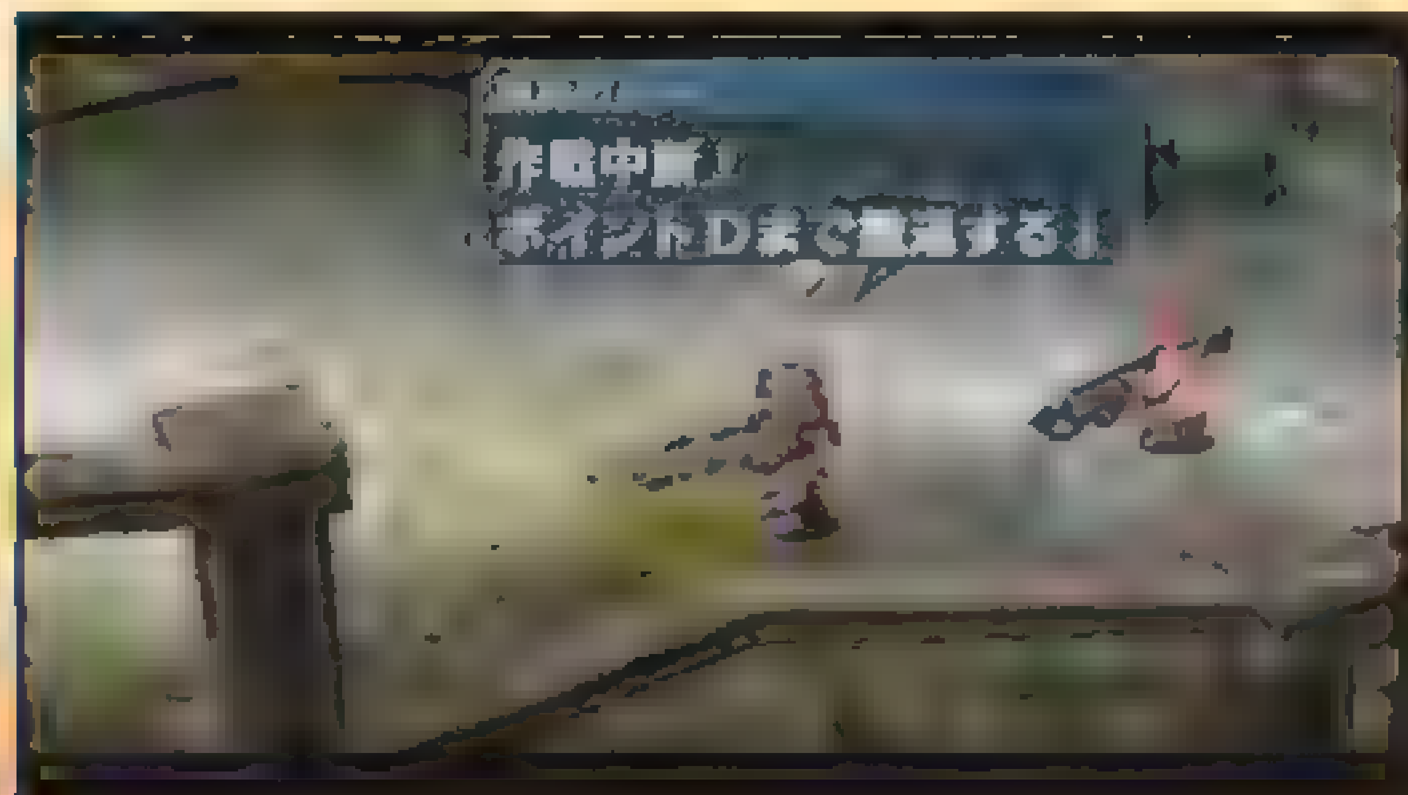


# 终章 就算如此我们也（それでも僕らは）

剧情之后瓦吉和查特加入队伍，飞船上可以改造导力器和购买物品，准备完毕后到上层和アッパス对话后飞船降落，调查瓦吉召唤出来的法阵可以回到飞船上，法阵会随着游戏进程不断增加。往医科大学方向前进，途中会遭遇乌龟型幻兽，在医科大学门口解决掉国防军后和缇欧、芙兰、塞希尔会合，之后前往302、303病房看望在袭击事件中受重伤的两人后离开病院开始继续寻找同伴的下落（之后在船上的商店可利用终端机接受分支任务）。

前往アルモリカ村，在宿屋2楼和ハロルド对话，得知最近有一支抵抗势力一直在扰乱国防军，之后前往アルモリカ古战场，在往太阳之寨方向前进时中了赤色星座的埋伏（会进行一场杂兵站，不足为惧），好在黑月势力和莉莎及时赶到解除了罗伊德一行人的危机，之后在罗伊德的劝说之下，莉莎终于吐露出自己想继续留在舞台的心声，同时曹力也暂时和莉莎解除契约让其自由行动，并且还和罗伊德一行人建立了临时同盟，有了黑月和银的帮助，离收复克罗斯贝尔和解救纪娅又近了一步。

下一个目标是マインツ矿山町，剧情后银加入队伍并学会和罗伊德的合体必杀技。从山道・分歧点先往人形工房方向前进，在工房里向乔格老人打听到结社的动向，以及大型人形兵器在僧院和塔守护大钟的消息。之后继续往矿山町方向前进，隧道中没有照明，视野不是很好，注意别踩到地上的地雷，在即将到达矿山町的山道中，众人再次中了赤色星座的埋伏。




### BOSS战 ブレードファング×6

军用魔兽犬已经接触过多次了，不过这次除了数量较多以外，还有一个狙击手会在山崖上放暗枪，狙击手的攻击附带即死效果，战前装上相应的饰品后就没什么难度了。



在兰迪和米蕾优三尉的帮助下，袭击罗伊德的猎兵们被迫撤退了，交换情报之后兰迪加入队伍。下一个目的地是ベルガ－ド门，在入口处发现这里防守严密，想从正面突破比较困难。往クロスベル市方向走，进入列车脱轨事故的现场，从这里往西走潜入ベルガ－ド门，不过很快就被诺埃尔挡住了去路，经过罗伊德的说教和一场单挑战后，诺埃尔也重新回归了队伍（单挑战注意将罗伊德的HP保持在7000以上就没什么危险了），并且从索尼娅司令那里得到了艾莉被软禁在保养地米修拉姆的迎宾馆，接下来就要前往米修拉姆迎接最后一名成员的回归了，剧情之后查特离开队伍。

一切准备就绪后前往米修拉姆，守卫这里的是赤色星座的成员，实力都没话说，前往迎宾馆的路上会遭遇多次战斗，最后在迎宾馆干掉来袭的人形兵器后总算救出了艾莉和她爷爷，作为曾经的市长以及自治州代表的一员，为了阻止迪塔的霸权阴谋，开始筹划克罗斯贝尔独立国无效宣言的措施。

### BOSS战 ムラマサ

这个BOSS本身攻击力不俗，加上任何异常状态以及能力降低效果都对其无效，因此只能想办法提升己方角色的攻防，召唤出来的杂兵会使用直线攻击的魔法，来不及跑就直接用必杀技取消其咏唱吧，在对付BOSS时最好分散站位，这样它就无法一次攻击到多人，回复压力会小很多。

## 支线任务

### ウルスラ间道の手配魔兽（期限：长）

| 委托人 | クロスベル警察 |
|---|---|
| 任务奖励 | 5000ミラ |
| 获得DP | 5 |

从ウルスラ间道往克罗斯贝尔市方向前进就能找到，3条龙会使用附加黑暗状态的吐息攻击，不过攻击力较低不足为惧，战斗胜利后获得“翠耀珠”。

### アルモリカ古道の手配魔兽（期限：长）

| 委托人 | クロスベル警察 |
|---|---|
| 任务奖励 | 5000ミラ |
| 获得DP | 5 |

魔兽的位置在离アルモリカ不远处的私有地里，这4只魔兽会使用威力较强的范围魔法攻击，不过有瓦吉大范围解除魔法咏唱的必杀技“ドリニティカード”在，它们根本没有使用魔法的机会。胜利后获得“黑耀珠”。

### マインツ山道の手配魔兽（期限：长）

| 委托人 | クロスベル警察 |
|---|---|
| 任务奖励 | 5000ミラ |
| 获得DP | 5 |

魔兽的位置在前往矿山町途中的隧道里，攻击附带各种异常属性，但攻击力不高，胜利后获得“水耀珠”。

### 西クロスベル街道の手配魔兽（期限：长）

| 委托人 | クロスベル警察 |
|---|---|
| 任务奖励 | 5000ミラ |
| 获得DP | 5 |

坐飞船来到西クロスベル街道，往ベルガ－ド门方向前进很快就能找到。敌人的攻击力较高，攻击附带气绝状态，可以让罗伊德或兰迪这类血多的角色冲到敌群中吸引攻击，其他人用范围攻击清场，胜利后获得“琥耀珠”。

艾莉加入队伍后人数就超过6人了，因此需要选择一名成员待机，和アッバス对话可以更换成员。前往ブ－スタ－地点，在这里利用无线网络对市内进行公告以及揭露迪塔的阴谋，并以克罗斯贝尔独立国成立手段不正当为由进行无效宣言。之后乔格老人带来了可以解除市内结界以及抑制那3架“神机”力量的好消息——阻止大钟的共鸣。虽然月之僧院和星见之塔都有结社的强力成员把守，不过众人还是决定冒险一试。

先前往威胁较小的月之僧院，在入口处和寺院里总共会遭遇3次人形兵器的袭击，难度都不大，惟一需要注意的是人形兵器被打倒后会自爆，挂上保护罩或者保证自己血量足够之后再将其击倒即可。僧院的门大部分都被封印住了，先从2楼左侧的房间进入地下墓所，这里的分支路走错了会有音效提示，在最深处打倒人形兵器后解开1楼左侧门的封印，从解除封印的门一路前进在最深处拿到“月の宝珠”；从2楼右侧来到庭园，打倒这里的人形兵器后解开1楼右侧门的封印，在这里面可以拿到另一颗“月の宝珠”。返回礼拜の间将两颗宝珠装在台座上就可以解除2楼中央大门的封印，在这里面等待罗伊德的是结社的执行者No.0，代号小丑的肯帕雷拉。



### BOSS战　カンパネルラ

小丑的普通攻击威力在3000左右，范围属性魔法和S必杀技威力都达到8000以上，一定要随时保证全员HP在10000以上或者有保护罩护身，最好让缇欧出战并装备上和CP增长速度相关的饰品来保证S必杀技的使用。将我方角色调换位置以及将其中一人变成羔羊的招式基本不具威胁，被变成羔羊后可用[illegible]解除。需要注意的是开战一段时间内小丑自带魔法反弹状态，切记不要用魔法进行攻击（魔法型的必杀技或S必杀技也不行），当小丑使用[illegible]时要禁止使用攻击型S必杀技，否则会误伤到自己人。

肯帕雷拉显然没有施展出其真实实力，在玩够了之后就离开了，接下来就是前往星见之塔，只要能阻止那里的大钟的共鸣，那么克罗斯贝尔市的结界就可以消除，不过镇守在那里的是结社第七柱使徒，有着钢之圣女称号的亚莉昂罗德。塔里依旧有不少人形兵器的阻拦，并且亚莉昂罗德的3名手下会依次在塔内和罗伊德一行人交手，在3楼将两个“星之光玉”放到中央的天秤上解除塔外侧门的封印，在塔顶见到亚莉昂罗德，作为原本已经可以撤退到帝国去完成“幻焰计

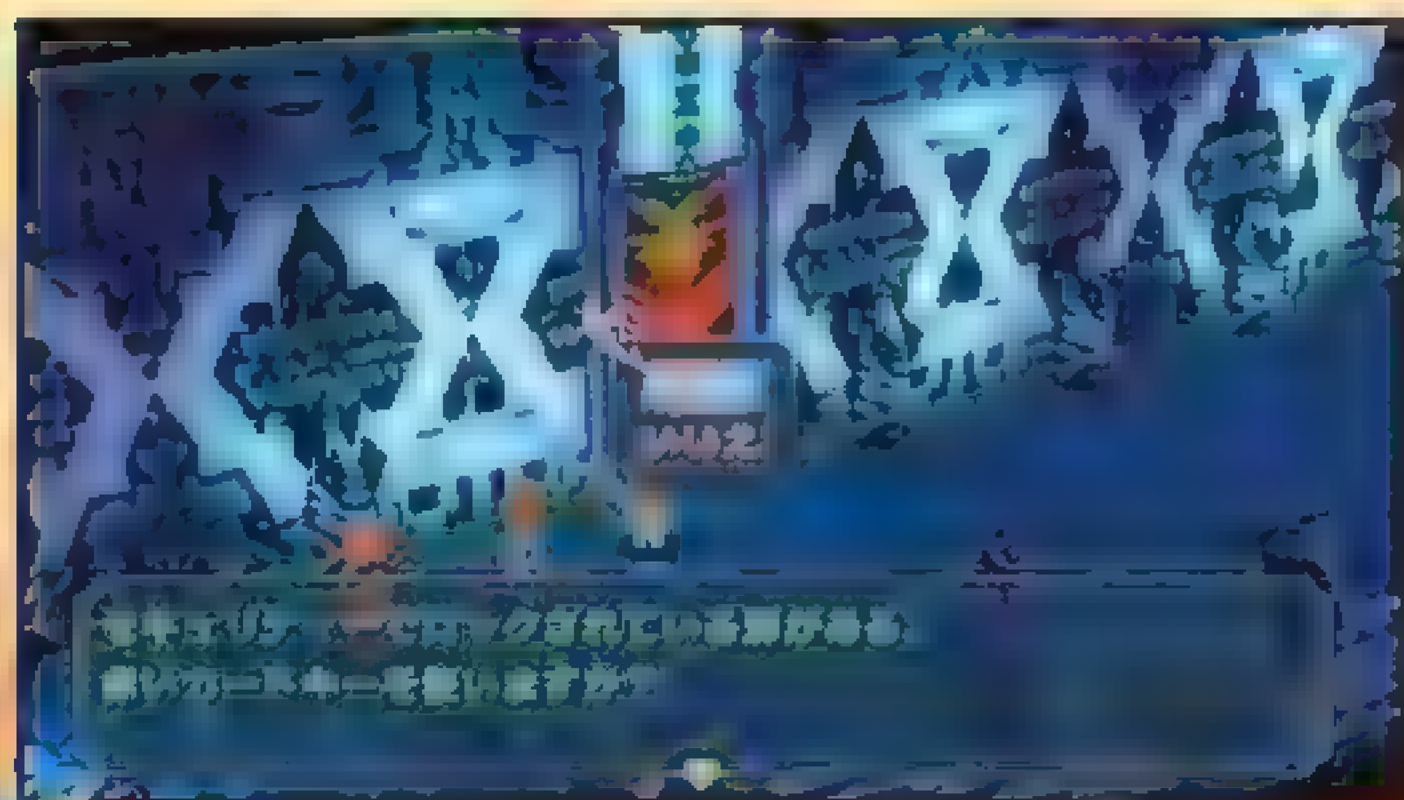
划”的结社使徒，之所以留在此地等待罗伊德一行人的原因在于接受了纪娅的委托，因为以支援课目前的实力想打倒赤之战鬼和风之剑圣是不可能的，如果连亚莉昂罗德这一关都过不了，面对那两人自然不可能全身而退。

### BOSS战 アリアンロード

钢之圣女实力超群，[illegible]一攻击范围为全体不说还附带封技效果，战前要换好防止该效果的饰品，直线范围攻击和以自身为中心的范围攻击威力都非常高，S必杀技更是可以达到15000以上的伤害，HP不多的角色最好保持常备防护罩，缇欧、艾莉等魔法型角色主要强化回避，这样就有很大几率躲过了[illegible]的攻击将防护罩留着抵御S必杀技，将其HP削减到一半时钢之圣女脱下面具，之后HP全回复全能力提升（基本打不动了），此时就算战斗失败也能继续发展剧情

在消除了结界之后，各地反抗势力也开始行动了起来，而罗伊德一行人也要开始最后的克罗斯贝尔解放计划了（在飞船上和友好度最好的成员对话可触发告白剧情）。潜入市内后先到特务支援课的后门调查导力车，然后前往火车站，到2号站台的3号列车里和雷克特以及雾香交换情报，对方表示愿意帮助罗伊德一行人侵入兰花塔。

在各方的帮助下，特务支援课成功突入塔内，21楼一开始大部分地方都不能进入，要先操作开关进行解锁，在某个房间的宝箱里拿到的“赤いカ－ドキ－”可以打开红色的门，在里面可以学会缇欧的S必杀技。回复点旁边的门里有杂兵战，之后调查开关解锁右边的门后继续前进可乘坐电梯来到中枢上层，操作开关后坐升降机来到上层，之后需要多次用到这个方法才能到达30楼，这里闪光的地方进入后EP会不断减少。继续前进爬楼梯来到36楼，在这里和ピエ－ル副局

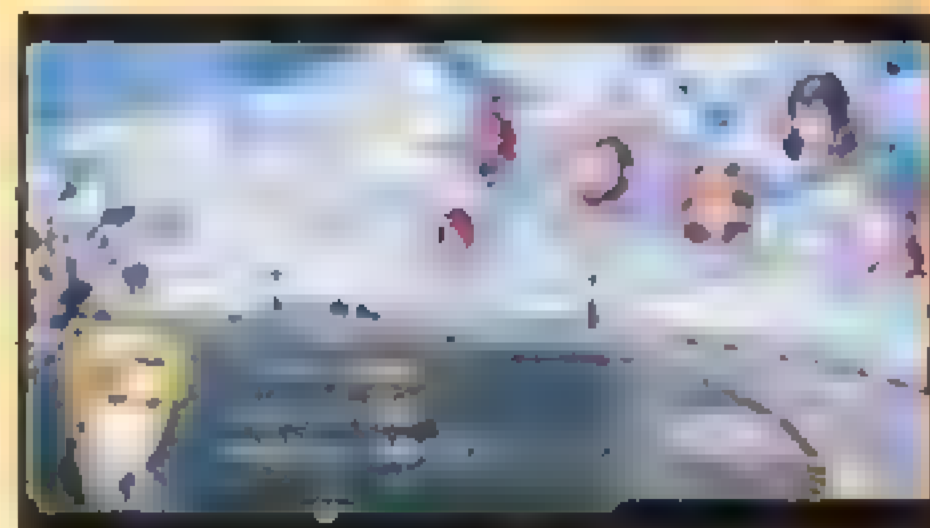


长交换信息后到右侧中央的房间见到水滴，哭诉之后她将父亲遗留下来的东西交给了罗伊德，里面是罗伊德的哥哥的武器以及一封信，从武器上的刀伤来看，凯当时的确和阿里欧斯进行过战斗，不过凯的真正死因是被人从背后开枪杀害的，因此阿里欧斯绝不可能是凶手，那么阿里欧斯说谎的目的到底是什么？答应水滴将她父亲带回来之后接到电话，兰花塔的封锁全部解除了，坐电梯来到顶层，迪塔大统领早已在此等候，在双方对正义的理解冲突之后，战斗一触即发。

### BOSS战 アイオーンTYPE-α

虽然白色神机的实力有所削弱，但能力依旧非常强悍，范围魔法属性攻击的威力不俗，不过我们可以使用魔法[illegible]将魔法给反弹回去瞬间重创BOSS，建议先让缇欧使用S必杀技保护全体，然后以最快速度给所有人使用[illegible]，如果运气好所有人都将魔法反弹回去的话，可以瞬间削减BOSS 50000左右的HP，不过这个BOSS的导弹攻击可以无视防护罩，被命中之后防护罩和魔法反弹罩还会被消除，因此战前应尽量提升出战成员的回避以免中招，除了各种高攻击力的招式外，这个BOSS还会使用可以防御3次物理攻击以及反弹3次魔法攻击的防护罩，打起来还是比较费时的

迪塔的计划最终还是破灭了，而这一切的元凶竟然是那个毫不起眼的伊昂（イアン）律师，而这所有的一切



都是由他所策划，目的是为了“零之至宝”的最终形态，可支配时空的“碧之大树”。接下来就是最后的对决了，在此之前可先完成新出现的支援要请，然后前往碧之大树这最后的迷宫。

### 支线任务

#### 东クロスベル街道の手配魔兽（期限：长）

| 委托人 | クロスベル警察 |
| --- | --- |
| 任务奖励 | 6000ミラ |
| 获得DP | 5 |

从タングラム门往市内方向前进就可以找到指定魔兽，范围魔法攻击力较高，加上魔兽本身血量较多，建议把爆裂槽和CP槽蓄满再开战，用大范围魔法和必杀技快速清场，胜利后获得“红耀珠”

## 古战场の手配魔兽（期限：长）

| 委托人 | クロスベル警察 |
|---|---|
| 任务奖励 | 6000ミラ |
| 获得DP | 5 |

从古战场往太阳之寨移动，魔兽的位置在太阳之寨所在地图的西北位置，利用合体必杀技可轻松解决，胜利后获得“金耀珠”

## ノックスの树海の手配魔兽（期限：长）

| 委托人 | クロスベル警察 |
|---|---|
| 任务奖励 | 6000ミラ |
| 获得DP | 5 |

从ノックス森林道中央的绳索下降到树海，往下走两个地图就能找到指定魔兽了，这个魔兽吃黑暗状态，因此让兰迪使用必杀技“クラッシュボム”之后就没任何战斗难度了。胜利后获得“银耀珠”

碧之大树一开始没有岔路，建议在这里练一下级，因为后面要面对的都是100多级的怪物级BOSS。途中需要解决一只拦路的幻兽，在蓝色的门前触发剧情（往下走可以调查晶石搭路返回飞船的位置），左侧的门通往象之领域，必须瓦吉在队伍中才能通过（当辅助角色也可以）；右侧的门通往色之领域，队伍中必须有莉莎才能通过。象之领域路上有不少陷阱，踏入后EP会逐渐减少，这里有裂缝的大石头是可以打碎的，有些洞口需要打碎石头后才能找到，最后要面对的敌人是以



前军刀蛇的首领瓦尔特。色之领域中需要通过不断改变水晶的颜色来切换搭桥的路，这个场景很大，朝着左上方移动就能到达最后的房间，这个领域中的敌人是血染的夏丽。

### BOSS战 魔人ヴァルド

瓦尔特各种攻击的范围都比较大，分散站位是非常必要的，瓦尔特的第一次行动很有可能就使用全体攻击的S必杀技，伤害在15000左右，开场后最好就让缇欧使用防护罩防住这招。两只杂兵的血量较多，先用爆裂模式和主结晶回路的魔法快速清理掉杂兵，然后就可以围住瓦尔特慢慢和他耗了，注意至少保持两名成员随时都有防护罩的状态。

### BOSS战 血染めのシャーリー

夏丽的普通攻击附带即死属性，战前务必要给所有人都装上防即死的饰品。夏丽的范围攻击技能较少，加上所有攻击都是物理系的，因此高回避自然有高回报，先解决掉杂兵，然后只要防住威力超高的S必杀技此战就没太大难度了。

接着往前走来到碧之大树・圣域2，尽头要面对的是业之领域，需要队伍中有兰迪才能进入。这个领域需要调查水晶使着火的岩石冷却，这样才能打碎岩石继续前进，守护这里的是兰迪的叔父，有着赤之战鬼称号的西格蒙特。圣域3的尽头是戒之领域，需要罗伊德在队伍中才能进入，这个领域中需要从有魔兽的宝箱里拿到“金耀石の键”、“银耀石の键”、“黑耀石の键”三把钥匙打开对应颜色的大门，并且拉动途中的3个机关后才能到达最深处。守候在这里的自然是风之剑圣阿里欧斯，战斗之前阿里欧斯将一切都告诉了罗伊德，5年前导致他妻子死亡的事故是帝国和共和国两大国家的谍报战导致的，多年的暗战导致了许多无辜者的牺牲，这其中还包括罗伊德的双亲以及伊昂律师的妻子。之后关于他加入到计划中的细节以及纪娅为什么会出现在黑之竞售会等问题也都一一做了回答，不过当问到凯的死因时，他依旧不肯说出真正凶手的名字。打败阿里欧斯之后，罗伊德说出了自己的推断，伊昂律师就是杀害凯的真正凶手，

### BOSS战 战鬼シグムント

大部分攻击都是物理攻击且都是范围攻击，加上此战杂兵会使用全屏范围的攻击，回避依旧是首要考虑的数值，战鬼的S必杀技伤害非常高，一定要算准时机使用防护罩并分散站位，否则很容易全员被秒杀。

### BOSS战 风の剑圣アリオス

两个杂兵都可以用降低能力的技能或魔法来封弱，其中[illegible]会使用无视距离的攻击，单次伤害在3000左右，可以先降低其攻击力减少威胁。风之剑圣的大部分招式相信大家已经很熟悉了，新增的黑疾风会消除命中目标的有利状态（包括防护罩），而S必杀技也进化了，伤害在17000左右，依旧靠回避来躲过普通攻击，用防护罩来抵挡S必杀技。

完成了4个领域的战斗后，接下来要面对的就是最后的敌人，在这里见到了艾莉的好友玛丽娅贝尔、杀害凯的凶手伊昂律师以及处在碧之大树核心位置的纪娅。但不管罗伊德如何劝说，纪娅依旧决定留在这里帮玛丽娅贝尔实现计划，其原因在于作为零之至宝的纪娅有构筑世界的能力，能通过操控因果律来改变现实。例如可以将共和国和帝国与克罗斯贝尔的身分对调，这样一来两大国就成为了克罗斯贝尔的从属国，统治整个大陆也就是一念之间的事，而这正是玛丽娅贝尔和伊昂所需要的。同时罗伊德等人也是此能力的受益者，数月前入侵教团时，特务支援课所有成员都葬身于此，是纪娅改变了众人被暴走的约阿希姆杀死的事实。如今成为了零之至宝的纪娅力量有了大幅提升，利用这力量来重塑整个世界的话，就可以避免那些不必要的悲剧发生。

但罗伊德却反对将纪娅当成改变世界的道具，最后伊昂律师决定让纪娅自己做出选择，不过玛丽娅贝尔却不打算给纪娅自己做主的机会，当场杀死了伊昂并控制了纪娅，在战败后竟然还故意说纪娅是通过改变因果律来获得大家对她的爱护，无法接受这一切的纪娅最终暴走，和碧之大树完全融合成为虚神。

## BOSS战　マリアベル

这一战一开始我方角色处在地图的四周，路线上有杂兵阻拦，必须将杂兵解决之后才能移动到玛丽娅贝尔身边。玛丽娅贝尔虽然会不断召唤杂兵，但杂兵的实力很弱，大范围S必杀技或者高威力的全体攻击魔法都比较实用。玛丽娅贝尔的速度很快，建议给我方角色强化一下速度，否则经常会出现玛丽娅贝尔连续动两、三次的情况。不过她的防御力较低，攻击力也不高，S必杀技甚至只能打10000左右的伤害，实在构不成任何威胁，因此此战难度比之前的战斗要低。



## BOSS战　碧のデミウルゴス

第一阶段的战斗难度较低，召唤出来的4个杂兵自带两次防护罩和两次魔法反弹，在受到一定伤害后就会自动消失。在没有杂兵的情况下打倒BOSS后时间倒流，但BOSS会以损失1/4HP得状态开始战斗；如果在有杂兵的情况下打倒BOSS，时光倒流后BOSS不损血。BOSS的普通攻击伤害在4000左右，全体魔法攻击可以用必杀技取消咏唱不足为惧，将其打倒3次之后进入第二阶段战斗。

第二阶段的BOSS血量高达20万，攻击招式丰富不说攻击力也非常高，直线贯通系攻击、范围攻击、魔法攻击应有尽有，伤害在5000～13000左右。如果我方角色对其单次造成的伤害超过10000时，BOSS会立即使用王重飞翔，让攻击者消失一段时间。召唤出来的杂兵会使用吸收CP的招式，一次吸收50点CP，建议第一时间解决掉。虽然BOSS皮糙肉厚，攻击招式多且威力不俗，但它的行动速度不快，因此我们可以抓住这个弱点强化自身的速度，尽量少给BOSS出手的机会。不过需要注意的是，BOSS的技能"虚空解放波"附带消除有利状态的能力，因此防护罩最好等BOSS开始咏唱魔法后来不及打断时再用。BOSS在HP不多时会使用无视防护罩的"时空大崩坏"，此时一定要全力攻击干掉BOSS，否则此招一出必定全灭。打倒碧之虚神后，整个游戏也接近尾声了，剩下的结局就请玩家们自己欣赏吧。






本作无论是游戏难度、流程长度还是剧情精彩程度都远超前作，当然最后一如既往地留下了许多可以继续深究的问题，下一作的舞台应该就是埃雷波尼亚帝国了吧。一周目通关时间70小时左右。

# 烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

## Supercard DSONEi/Mini

### Supercard DSONEi/Mini更新补丁库

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard小组在9月23日对Supercard DSONEi/Mini烧录卡的补丁库进行了更新完善。补丁库是基于内核中的游戏加载文件，更新后可支持最新版本的NDS游戏，玩家更新补丁库只需要将压缩文件解压并放置到_dsone目录下覆盖相同文件即可。注意Supercard DSONEi/Mini烧录卡的补丁库的不可用在旧版的Supercard DSONE上：

- 修正了《集合！卡比》（5834）不能正常运行的问题；
- 修正了《口袋妖怪 黑》（5214）中文版运行时出现的白屏问题；
- 修正了《集合！卡比》（5804）不能正常运行的问题，包含在此基础上汉化的中文版本；
- 修正了《美国上尉 超级士兵》（5772）运行游戏时的黑屏问题

## Supercard DSTWO

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

### Supercard DSTWO最新补丁库更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard小组在9月23日同样对Supercard DSTWO的补丁库文件进行了更新。Supercard DSTWO安装方法和Supercard DSONEi/Mini类似，都是将补丁库文件解压并覆盖到原有内核上，只不过Supercard DSTWO的补丁库文件放置的位置是_dstwo文件夹。此次更新的补丁库依然是解决近期NDS热门游戏无法正常运行的问题：

- 修正了《集合！卡比》（5834）不能正常运行的问题；
- 修正了《口袋妖怪 黑》（5214）中文版运行时出现的白屏问题；
- 修正了《集合！卡比》（5804）不能正常运行的问题，包含在此基础上汉化的中文版本；
- 更新了反烧录补丁内核，可应对《诺拉和时间工房 雾之森的魔女》（5782）等游戏；
- 修正了《美国上尉 超级士兵》（5772）运行游戏时的黑屏问题

## M3/G6

### M3i Zero 3DS固件更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新固件版本：V2.02

GBalpha小组在8月26日对M3i Zero的GMP-Z003型号烧录卡进行了固件升级。GMP-Z003型号是指卡带贴纸右上角标明GMP-Z003的新版M3i Zero烧录卡，非GMP-Z003并不能使用本次发布的固件，请玩家注意。此次更新的内容主要是：

- 支持3DS新版固件2.1.0-4，更新后可正常使用M3i Zero的NDS模式实现樱花系统的多媒体功能和NDS游戏功能等；
- 支持NDSi和NDSi LL的新版固件1.4.3，更新后可正常使用M3i Zero；
- 更新NDSi/3DS对原版NDS卡带的存档芯片验证的存档模拟逻辑

此次卡带的正常升级过程如下：

1.将光盘中的内核解压，然后将更新文件M3GUpdaterPlus_142.nds拷贝到microSD卡根目录；
2.把拷贝有内核更新文件的microSD卡插入M3i Zero；
3.将M3i Zero插入NDS/NDSi主机，接通电源后选择使用NDS游戏功能，启动M3SAKURA系统或TouchPod系统；
4.在M3SAKURA系统或TouchPod系统的游戏功能里启动运行M3GUpdaterPlus_142.nds文件，开始执行固件更新操作；
5.此次固件更新需要对核心硬件进行更改，因此请务必确保NDS/NDSi主机电力充足，升级过程中不要让NDS/NDSi主机受到震动，以防出现意外导致更新失败，准备好后按两次START键确认开始执行固件更新；
6.关闭NDS/NDSi主机电源，取出M3i Zero，插入3DS主机后启动游戏功能，即可正常进入M3SAKURA系统及TouchPod系统并使用所有的功能

栏目主持:酷洛洛

※本期栏目相关软件收录与光盘以下路径：\VIDEO_TS\VTS_01\plus\

# 玩转PSP

# PSP软件学院

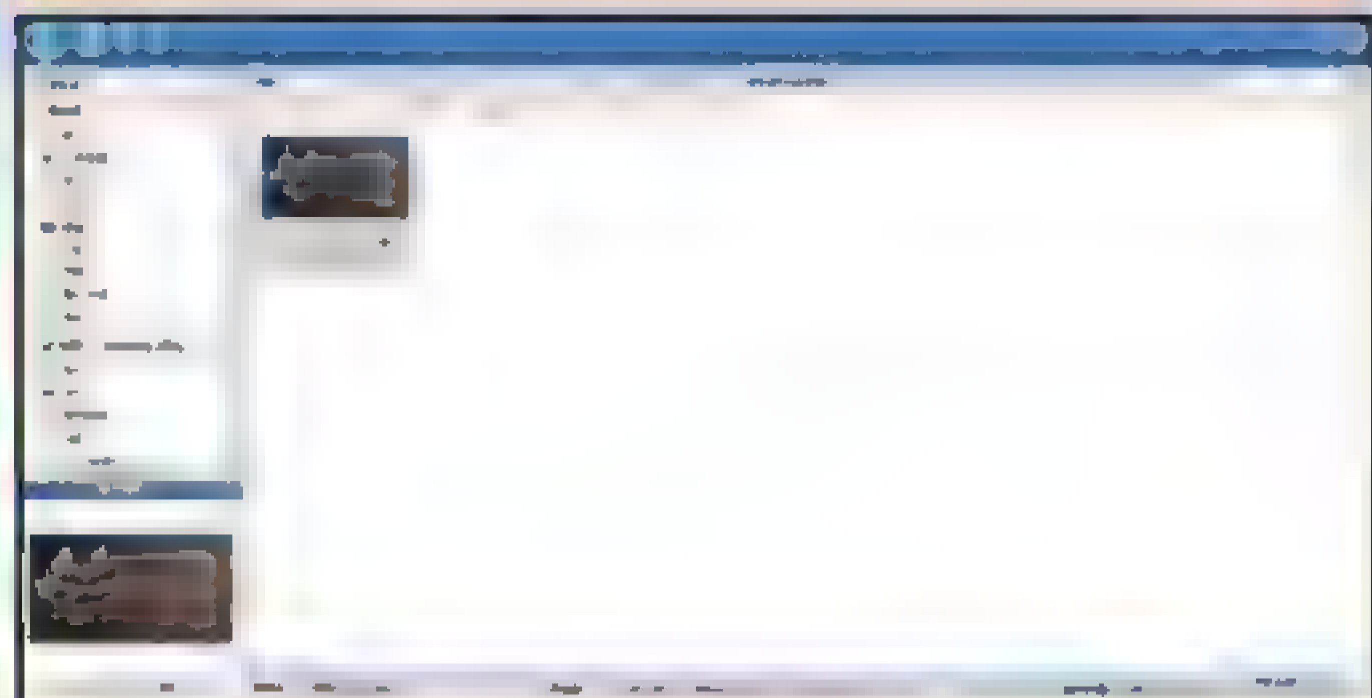
文 GnZaku

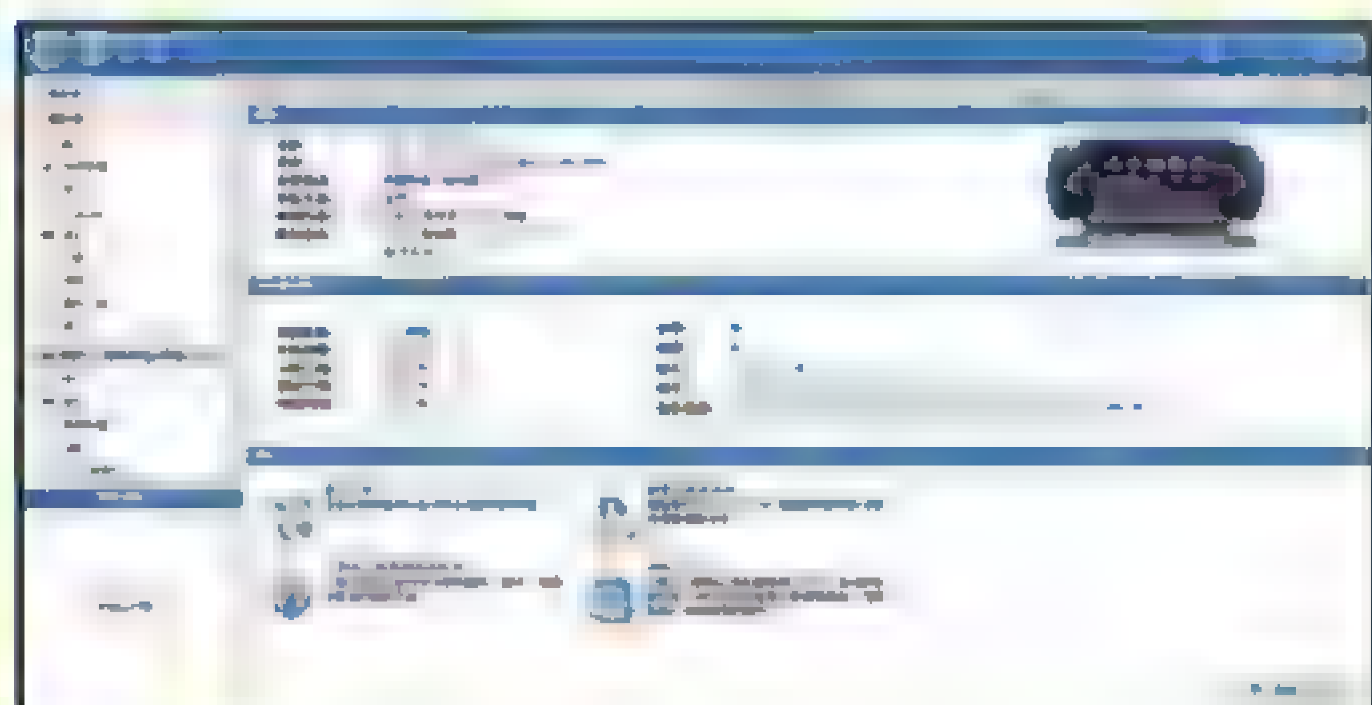
DLC的英文全称为"Downloadable Content"，也就是追加内容下载包。游戏厂商可以通过DLC形式让玩家玩到更多的游戏内容，同时也让某些玩家不急于卖掉游戏。当然也有一些"无良"游戏厂商把DLC作为骗钱的一种手段，更有甚者将DLC内容一开始就做在了游戏里面，让玩家再次掏钱买个解锁程序。自制系统的PSP如何不花钱就能玩到DLC？下面就让我们一起来看一下PSP的DLC是如何破解和使用的。

## PSP DLC破解与使用

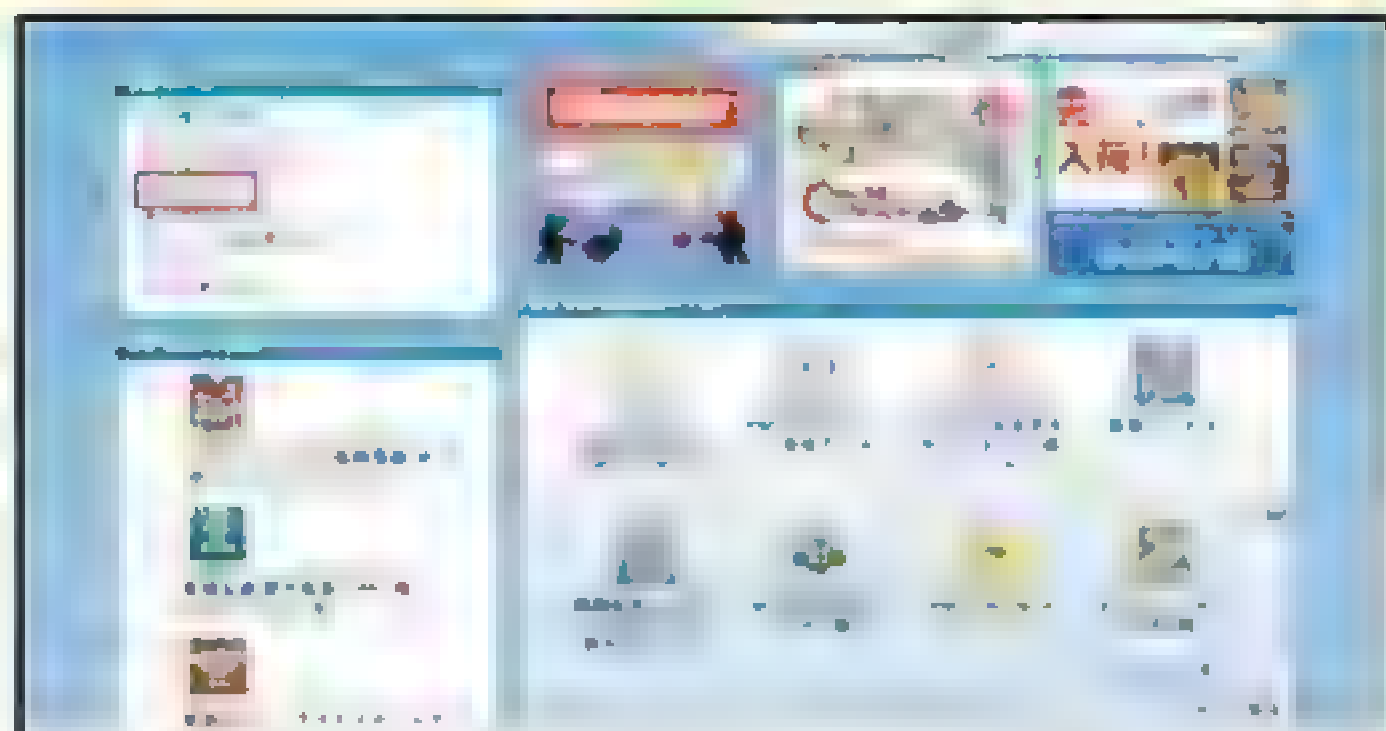
### 一、如何获得DLC?

首先你需要去注册一个PSN账号（推荐注册美服或者日服，港服更新慢得要死，东西还很少）。有了账号后去PSP XMB界面的"Playstation Network"选项中进入"PlayStationStore"，之后即可浏览PSN卖场，进入"PSP Add-Ons"或者"追加アイテム"即可找到DLC下载，其中DLC有免费的也有收费的。





不想用PSP进行下载，可以使用"Media Go"这款官方软件先下载，然后再传入PSP。需要注意的是PSP登陆PSN卖场或者连接Media Go，都会对系统进行监测，不是最新的系统就无法进行后续操作。使用低版本自制系统的同学可以使用PSNLover插件或者6.60固件的version.txt来进行伪装，从而达到系统欺骗的效果。将光盘中的"6.60版本欺骗.rar"解压后所得到的文件夹放入记忆棒根目录，并覆盖同名文件。按SELECT键呼出VSH菜单，进入RECOVERY MENU，选择Configuration，将Use version.txt in /seplugins这项设为Enabled，这样就可以了。



如果你的PSP使用的是自制系统，那么你可以从网上下载解密后的DLC再配合nploader插件，即可不花钱玩到PSP的DLC。

## 二、使用Npdecrypter解密DLC

### Npdecrypter最新版本：0.11

Npdecrypter是一款用于解密PSP DLC文件的插件，解密后的DLC文件配合nploader插件，任何人都可以使用此DLC文件。这里需要注意三点：

1. DLC文件必须是你亲自在PSN下载/购买，且在自己PSP上可以正常使用，在本机上使用npdecrypter才能对其进行解密

2. Npdecrypter和Nploader这两个插件同时使用有时候会有冲突，所以最好只开一个；平时尽量关闭Npdecrypter插件，以免和其它插件产生冲突

3. DLC的文件夹名字必须和游戏的ID保持一致，否则可能无法进行解密 这款插件的制作出来的真正目的是，鼓励人们将自己下载/购买的东西与他人分享

目前PSP上DLC可以分为2种，一种为存档形式，另一种为PARAM.PBP形式。我们这里以《噬神者 爆裂》这款游戏的DLC为例，个别游戏可能会有不同。将光盘中的“npdecrypter-0.11.rar”解压后所得到的文件夹放入记忆棒根目录，并覆盖同名文件。在seplugins/game.txt中添加“ms0:/seplugins/npdecrypter.prx 1”这句语句（不含引号，PSP go使用自带内存，开头改为ef0），之后激活插件。

进入游戏后，游戏画面暂停，此时记忆棒的指示灯狂闪（PSP go使用自带内存不会闪）就代表Npdecrypter插件正在进行DLC文件的解密工作（GEB这款游戏比较特殊，加载完存档后才会开始解密DLC），每5MB的数据解密可能需要2-5分钟。全部解密完成后，游戏会重新加载运行，这时我们就可以退出游戏。将PSP连接电脑，看见记忆体根目录下会多出一个DLC文件夹，这里面就存放着前面解密后的DLC文件。



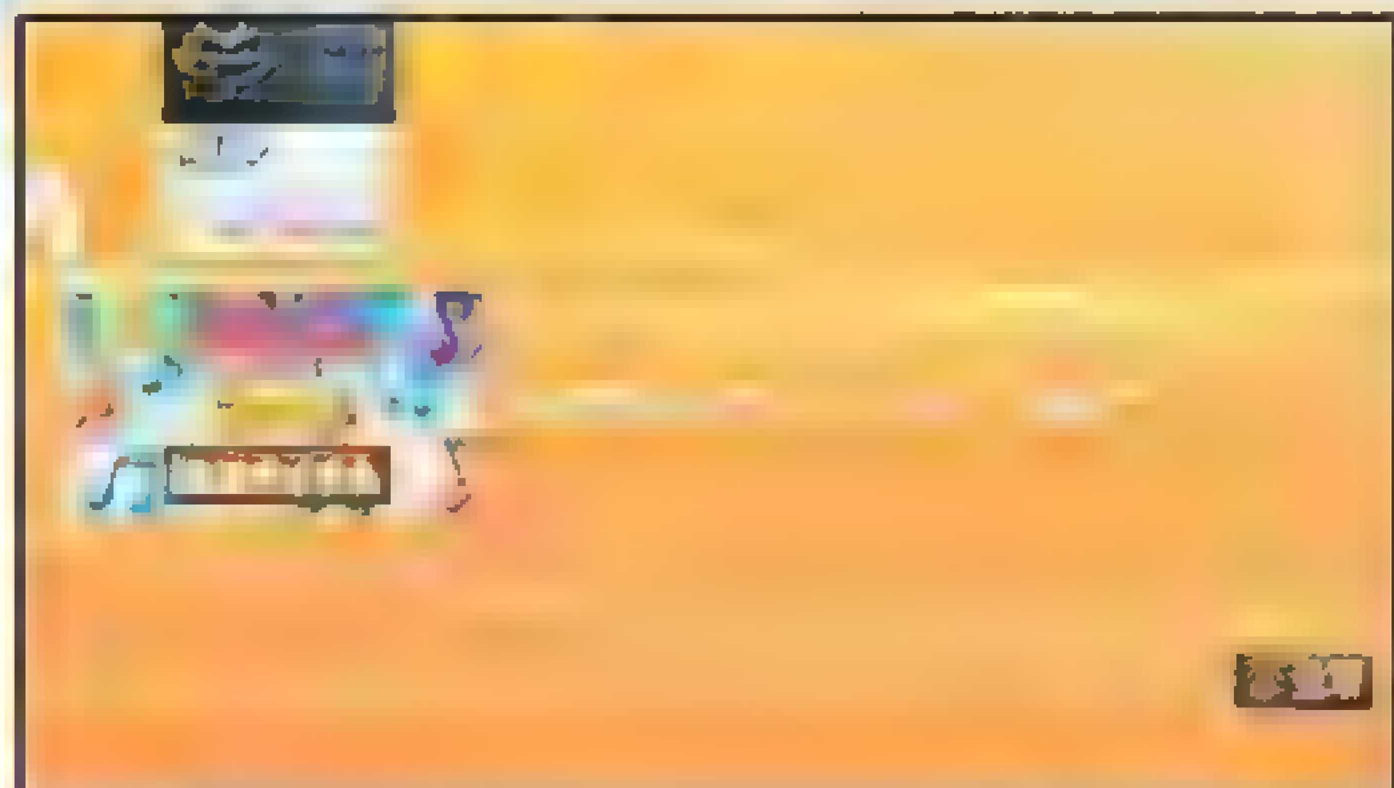

## 三、使用nploader加载解密后的DLC

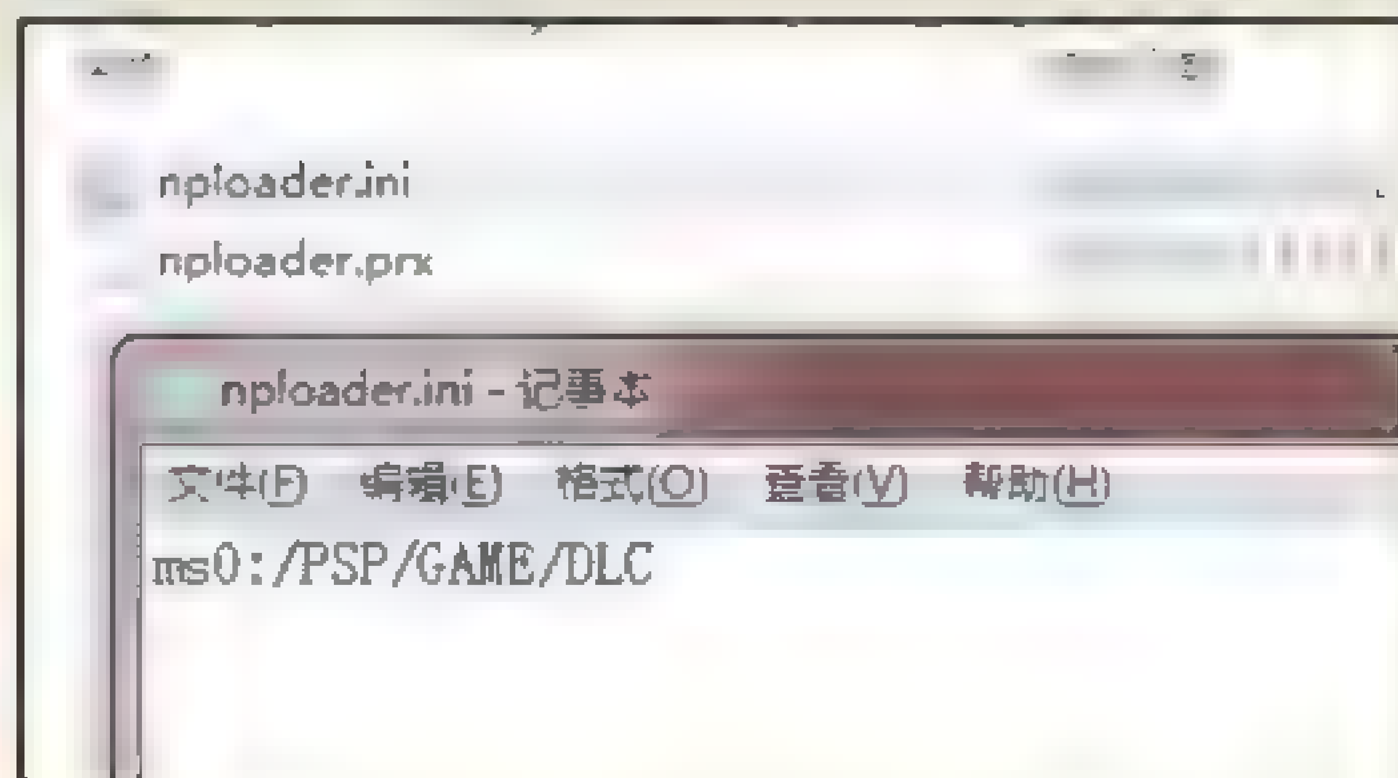
### Nploader最新版本：0.9

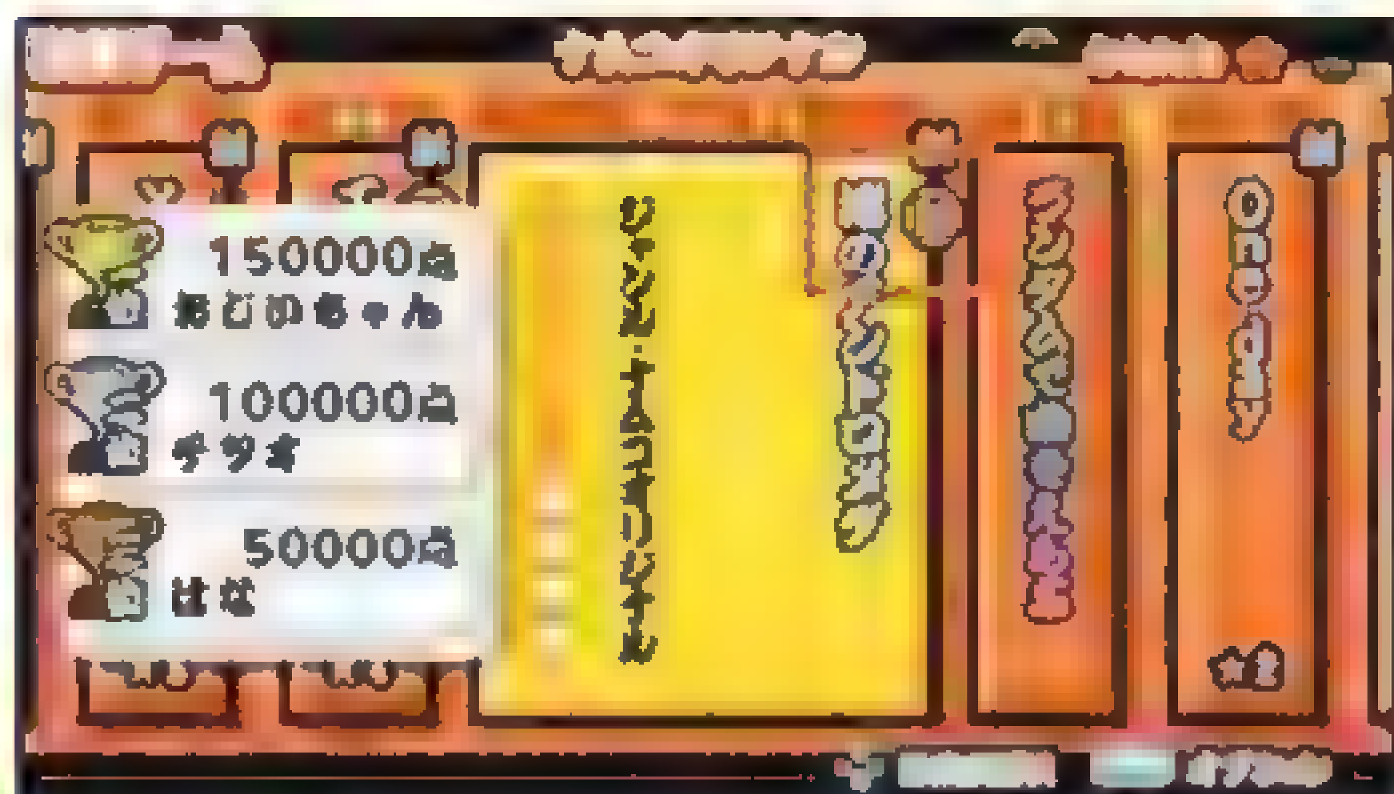
Nploader这款插件允许玩家不必重新激活PSN账户即可直接读取解密后的DLC文件，让不同账户，不同服务器下载/购买的DLC可以同时使用；加密和解密的DLC同时使用也不会有问题。需要注意的是，DLC的文件夹名字必须和游戏的ID保持一致，否则可能无法加载。

将光盘中的“nploader-0.9.rar”解压后所得到的文件夹放入记忆棒根目录，并覆盖同名文件。在seplugins/game.txt中添加“ms0:/seplugins/nploader.prx 1”这句语句（不含引号，PSP go使用自带内存，开头改为ef0），之后激活插件。如果你使用的是Pro系统，那么需要先禁用NODRM引擎，因为这两者是不兼容的。（按SELECT键呼出VSH菜单，进入RECOVERY MENU，选择Advanced，将NODRM Engine这项设为Disabled即可）。

我们这里以《太鼓达人 携带版DX》这款游戏为例，个别游戏可能会有不同。将下载下来的解密后的DLC文件（NPJH50426）放入PSP/GAME中，接着去运行游戏本体，在歌曲选择中我们可以看到DLC歌曲，这就代表加载成功了。






如果将DLC文件放在PSP/GAME里面的话，XMB菜单的“游戏”选项中就会显示DLC文件的图标，然而很多游戏DLC文件的图标和ISO的图标都是一样的，DLC装多了的话会比较乱而且容易搞错。

这时我们就可以使用“nploader.ini”这个文件，此文件可以让我们自定义DLC文件的存放位置，编辑完路径后将其放入seplugins文件夹中即可。这样“游戏”选项中就不会显示DLC的图标，但是DLC还是可以正常使用的。

每日主持 酷洛洛

# 掌机市场扫描

国庆期间同学们有没有入手新掌机呢？如果没有，那记得留意本样的市场扫描了。话说任天堂公布的3DS新颜色还挺漂亮的，还有那《MH3 G》的同捆主机套装，酷洛洛要不要也入手一套呢……烦恼中。



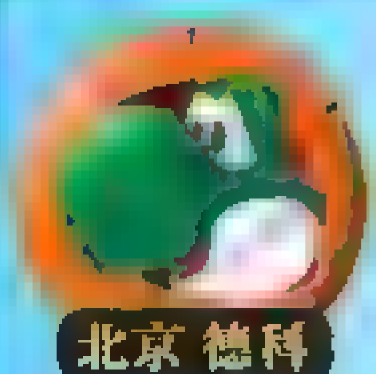

刚刚过去的国庆假期，并没有对掌机市场的造成太大的冲击：PSP-3000黑色主机依然徘徊在1000元左右上下，一套全新主机的套装大概也是1400～1500左右。16G记忆棒现在市场价在120～130之间徘徊，8G接近100元左右的价格是完全没有性价比可言。已目前PSP系统接近全破解的情况来看，下次的井喷估计要等到《最终幻想零式》发售时才有机会了，在PSV出来之前希望可以最后再塑一次辉煌吧。

TGS上面3DS一口气公布了《怪物猎人》等几个系列的大作，最近还公布了几个新颜色和限定版，看来任天堂这次是很看重年末的商战了。目前来说3DS日版价格处在1200左右，新颜色相对贵一点，可惜游戏破解依然遥遥无期，烧录卡方面目前仍然稳定发展，继续加强NDS游戏的兼容性。

虽然没有了iPhone 5,不过我们还有苹果公司。最后容许笔者以一个苹果饭的身分，为我们伟大的教主——乔布斯，献上一句：请把天堂弄得酷一点，我们以后都会去的！



▲或许今后在街上我们会看到很多如这样的3DS组合。




国庆假期并没有为游戏市场带来太多的刺激作用，已是强弩之末的PSP－3000价格又出现了小幅的下降，黑色主机从之前的970元降到了930元，而红色和蓝色单机也都不到一千元就可以入手。需要注意的是在6.39版本之后，市场上现在又多了一种欧版6.90版本的主机，无法运行自制程序（也就是我们所说的破解），购买时应当留心看好主机版本。让人感到一丝欣慰的是在PSP-3000的末期翻新机的数量反而减少，主要是因为全新主机的价格已经足够便宜，根本没有必要冒风险销售翻新机，毕竟即使是翻新机成本也一直在850元左右，这样小的价格差异再加上销售翻新机带来的售后和信誉上的损失，也就让商家提不起兴趣了。可能是销量一直不好的关系，近期32GB的记忆棒价格终于有了较大程度的降价，而且是一举就跌破了200元的大关，现在的32GB记忆棒外部印刷的字体均为橘红，速度也尚可，有需要的玩家可以拿手中的旧卡和商家贴换，应该还可以省下一顿麦当劳的钱。

3DS日版主机黑色，蓝色1250元，红色也由于货源的充足降到了1350元，不过目前的日版主机版本为2.0以上，很多之前可以使用的烧录卡都已经被屏蔽。从目前的发展情况来看，由于厂商对于版本升级的手段越来越得心应手，像以前那样一次破解玩到末期的情况已经不复存在：X360的《战争机器3》，PS3的3.55版本以上新作，以及现在的3DS目前均无法破解。即便3DS被破解，任天堂也可以通过新系统固件升级轻松给予对应，对于想更好地享受游戏的玩家来说，认真投入地玩少量的正版游戏才是日后的首选。




各位玩家朋友们国庆节快乐，七天长假大家怎么过的？反正我是宅了整整一周痛痛快快打游戏。今年的国庆市场变化并没有像以往一样疯狂涨价，而是基本保持了原有价位，PSP甚至还有所小跌。这些对于玩家们来说无疑是个好消息。

PSP以往涨价是因为货源问题，国庆大假期间，运输环节会出一些问题，导致国内缺货，价格也就跟着上涨。不过今年不同，在PSP相当普及的大环境下，加上PSV发售在即，PSP的需求量没有往常那么大了，所以并没有出现缺货的局面，不少店还把库存的PSP放到国庆期间做特价销售，所以相当有福利，最近的零售价格普遍在1000左右，相当划算了。另外PSV要发售了，不少网店做起了预订的生意，这里个人提醒大家一下，在消息还没确定的情况下，最好不要冲动，如果事情不像预期发展的那样，多数商家接受预订时的做法都是“要么添钱，要么等”，他总是占据主动的，如果要亏，也是你买单，谁叫你提前给了钱。

3DS的价格奇迹般地止住了持续下跌的趋势，这周反而有所小涨，黑色因为缺货涨了大约50左右，目前的零售价格是1350左右。由于没有破解，在国内人气本来就不高的3DS变得愈加惨淡，很多小店估计很长时间都卖不出一台3DS，作为目前最新的次世代游戏机，这个场面相当尴尬。配件方面，记忆棒终于是稍微降价了。最常见的16G棒现在是150G左右，而大容量的32G则是220左右。个人比较推荐16G的，性价比很高，而且足够装很多东西了。

10月到了，年底也就不远了，PSV我已经等不及了，如果合适的话，入手首发是肯定的了，希望批发价不要像当年的PSP以及今年的3DS那样被疯狂炒起来吧。估计不少玩家也和我一样，抱的是同一个念头吧。

## 各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

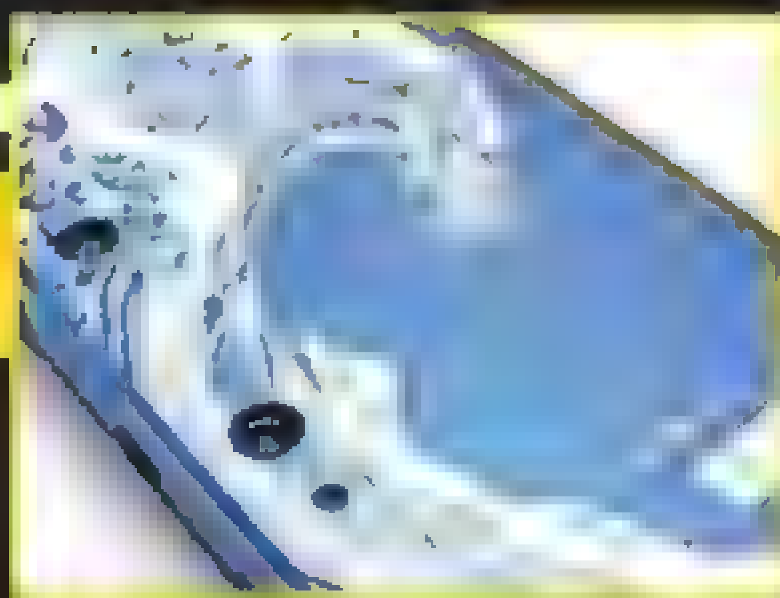
| 城市 | 提供者 | PSP go | PSP-3000 | NDSL | NDSi | iDSi | NDSi LL | 3DS | MSD (8G) | MSD (16G) | MSD (32G) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州 | 掌电堂 | 950 | 1100 | – | 1000 | 1050 | – | 1250 | 100 | 130 | 270 |
| 北京 | 绿洲电玩 | 930 | 940 | 800 | 850 | 900 | 1100 | 1250 | 110 | 130 | 190 |
| 上海 | 易玩客栈 | 950 | 1050 | – | 1000 | 1000 | 1000 | 1350 | – | 150 | 280 |
| 黑龙江哈尔滨 | 鑫星电玩 | 950 | 900 | 500 | 800 | 900 | 1100 | 1250 | 80 | 120 | 220 |
| 安徽合肥 | 贝贝电玩 | 1045 | 1045 | – | 1045 | 1150 | – | 1280 | 88 | 138 | 220 |
| 广西南宁 | 光派电玩 | 1050 | 1000 | 800 | 1080 | 1080 | – | 1280 | 100 | 160 | 280 |
| 四川成都 | 新亚电玩 | 1100 | 1050 | 700 | 1050 | 1050 | 1050 | 1350 | 120 | 150 | 220 |
| 福建厦门 | 玩高数码电玩 | 1000 | 1000 | 700 | 800 | 900 | 1000 | 1300 | 90 | 140 | 250 |
| 浙江杭州 | 江城博晶电玩 | 1150 | 1100 | 750 | 1000 | 1100 | 1250 | 1350 | 85 | 130 | 230 |

# 硬件短消息

栏目主持 酷洛洛

随着NDS走下舞台，3DS的发售，PSP进入黄昏期，"硬件短消息"中3DS周边的出镜率也越来越多，多少造成栏目的"业界不平衡"，期待PSV正式发售时周边厂商可以改变这一现状吧（苦笑）。现在就来看看本辑有什么新周边。

## 钢制装饰保护壳



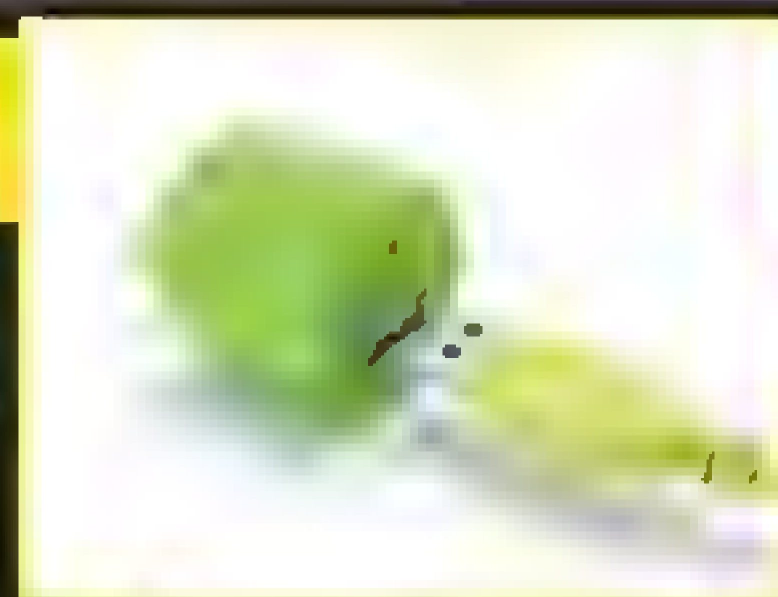


| 品名：钢装饰カバ |
| --- |
| 种类：保护壳 |
| 出品：GameTech |
| 对应机种：3DS |
| 官方价格：2530日元 |

日本著名周边厂商GameTech旗下的"和彩美"品牌周边，向来以深厚的和风色彩设计吸引众多玩家的眼球，近几年的TGS上往往都能看见他们的身影。而近期GameTech推出了一系列的钢制装饰保护壳。产品以铝合金为材质，硬度十足，可以百分百保护玩家的爱机免受磨损。并采用激光雕刻工艺作出极具和风的日式图案，回头率极高。产品不仅外观惹眼，仅0.6mm厚度的超薄设计更可以最大限度地保持玩家手感，装上后与掌机融为一体，游戏时也无需取下来。该产品目前共有8款图案样式，而NDSi、PSP、iPhone等保护壳在此前已经发售，喜欢的同学们不妨关注一下。

## 迷你AC电源适配器

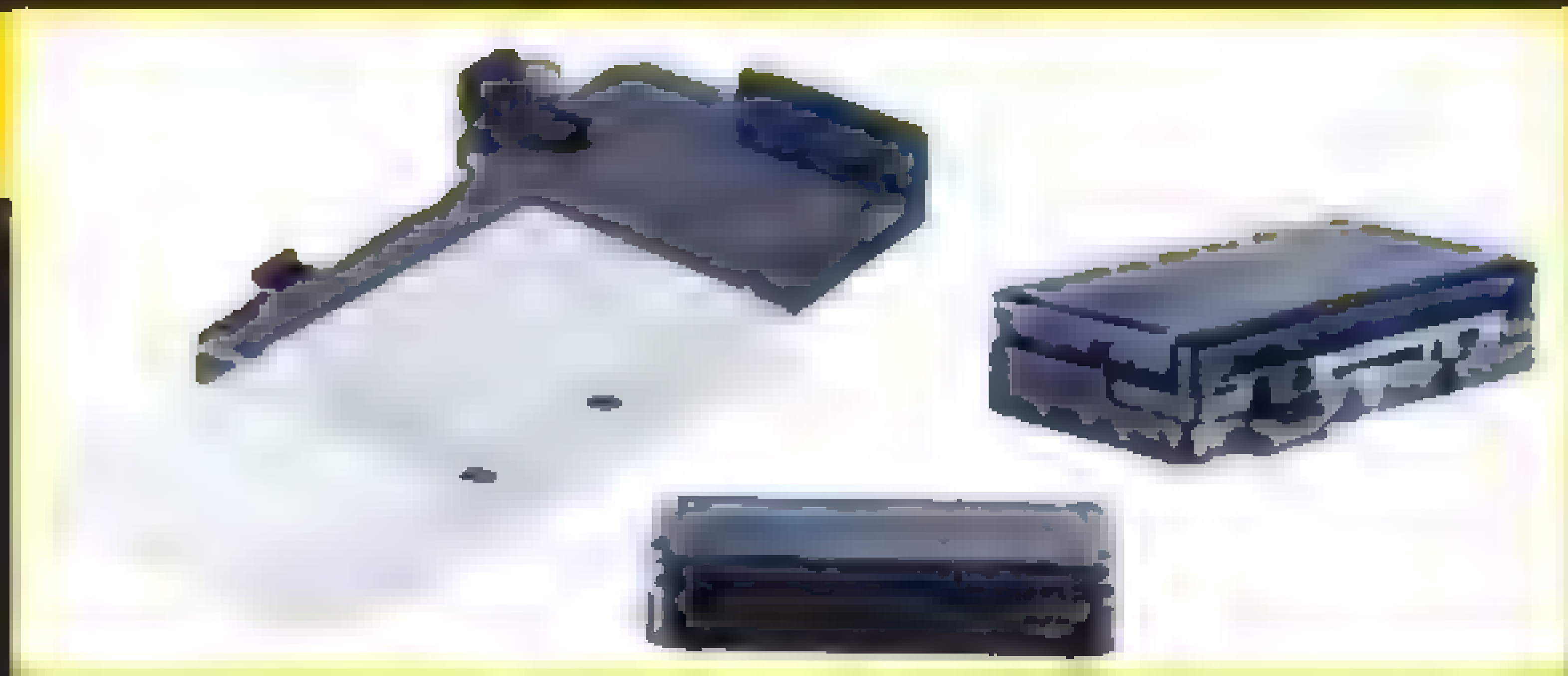




| 品名：リトルACアダプタ |
| --- |
| 种类：电源适配器 |
| 出品：GameTech |
| 对应机种：PSP-1000、2000/3000；NDSi/NDSi LL、3DS |
| 官方价格：[illegible] |

虽然周边同样由GameTech出品，但却是名为"+Palette"的新品牌，+Palette的特点在于每款产品都包含彩虹的七种颜色供玩家选择，就如这款迷你AC电源适配器。该产品最大的优点在于同时兼容PSP-1000/2000/3000以及NDSi/NDSi LL/3DS，只要将合适手上掌机的充电线连接到适配器中就能进行充电，无论是任氏还是Sony的掌机都能很好地兼顾到。同时适配器主体非常小巧，出外携带也非常方便。

## 3DS续航保护壳



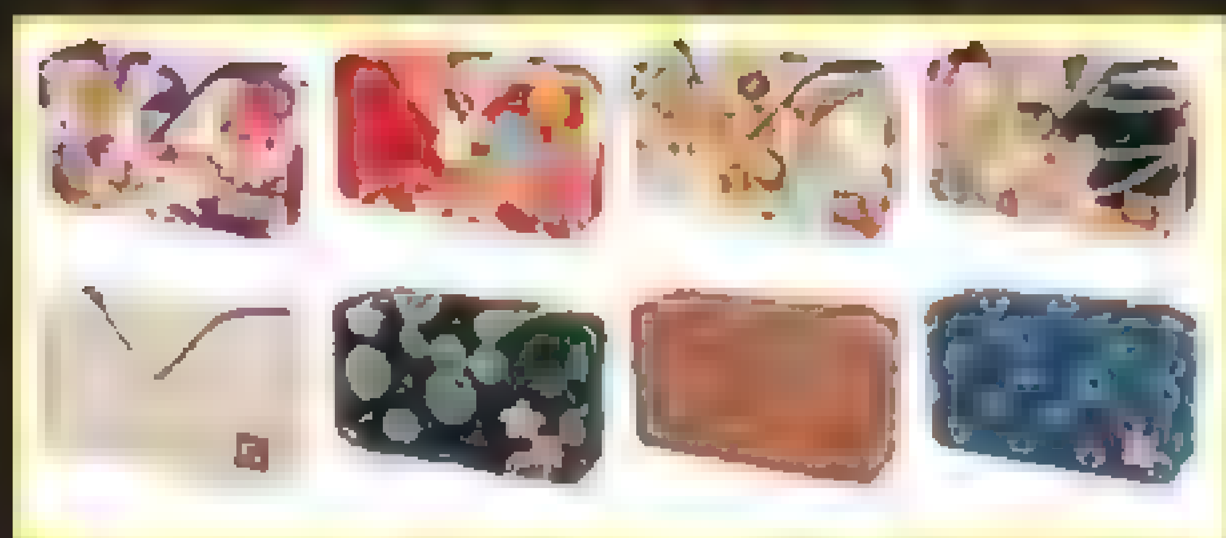
| 品名：3DS用バッテリ·プロテクト |
| --- |
| 种类：保护壳+移动电源 |
| 出品：A answer |
| 对应机种：3DS |
| 官方价格：2390日元 |

想同时满足续航与主机保护的需要？这款由日本周边厂商A-answer推出的3DS续航保护壳，相信可以为你排忧解难了。该周边由两部分组成，覆盖3DS上盖的透明保护壳，在保护3DS表面的同时又可以保持主机的原有色彩。而安装在3DS底部的续航底板内置一块2000mAh/3.7V的锂电，在充满电的情况下与3DS内置锂电同时使用，可以提供最长20小时的续航时间。底板厚度为9.8mm，不足1厘米的厚度对玩家的使用不会造成太大影响。给3DS装上它，出行就不用带上其它的移动电源了。

## 纱制收纳包 雅/粹

| 品名：纱包ケース雅/粋 |
| --- |
| 种类：收纳包 |
| 出品：GameTech |
| 对应机种：NDSi/NDSL；PSP-2000/3000 |
| 官方价格：雅：2730日元；粹：2310日元 |

以下介绍的依然是"和彩美"品牌的周边。这些收纳包是不是很像在动漫里看见经常出现的便当盒呢？该系列的收纳包表面为纱制针织图案，依然和风味道十足，内衬为绒毛材料，可以给予你的爱机绝对的呵护。产品为磁吸开关，实用而又不影响外观。该产品分为"雅"和"粹"两种设计主题，每种分别有四款样式。"雅"系列的图案以和服中的"纶子"、"一越缩缅"为主题风格，颜色丰富而鲜艳；"粹"系列的图案以怀旧为主，朴素而简约的外观让玩家使用起来备感舒适。







## 《怪物猎人 携带版 3rd 高清版》蓝牙通信耳机套装

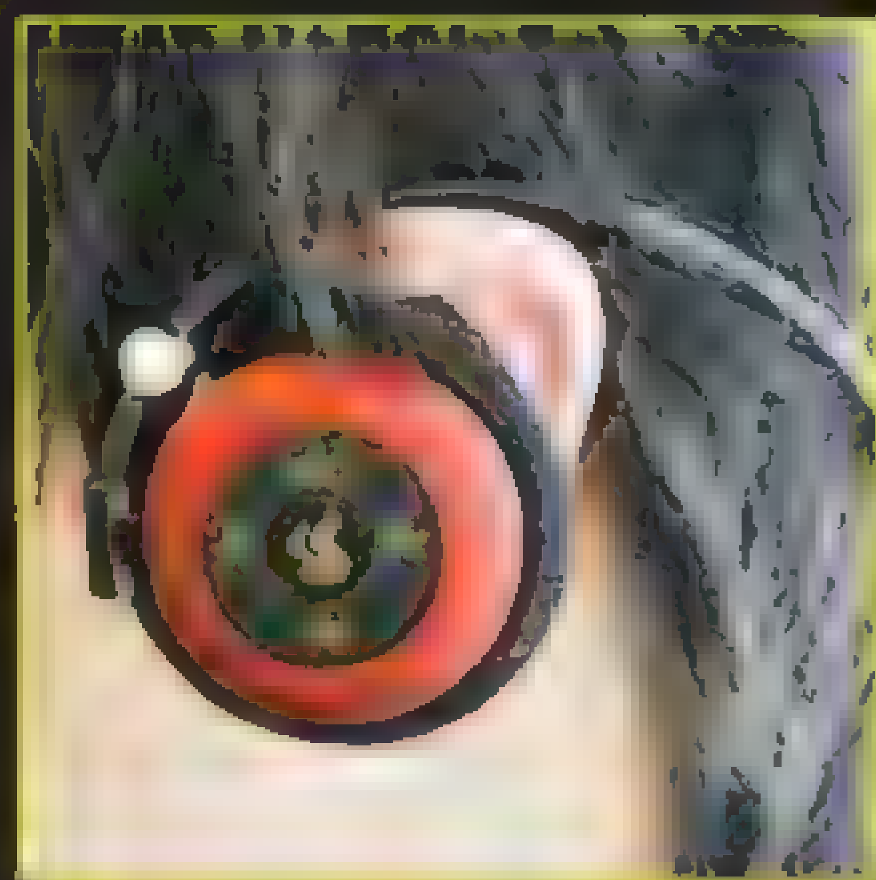
| モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver Bluetoothネックバンド型ヘッドセット |
| --- |
| 种类：蓝牙耳机 |
| 出品：Capcom |
| 对应机种：PS3、PSP go等可连接蓝牙设备 |
| 官方价格：6800日元 |

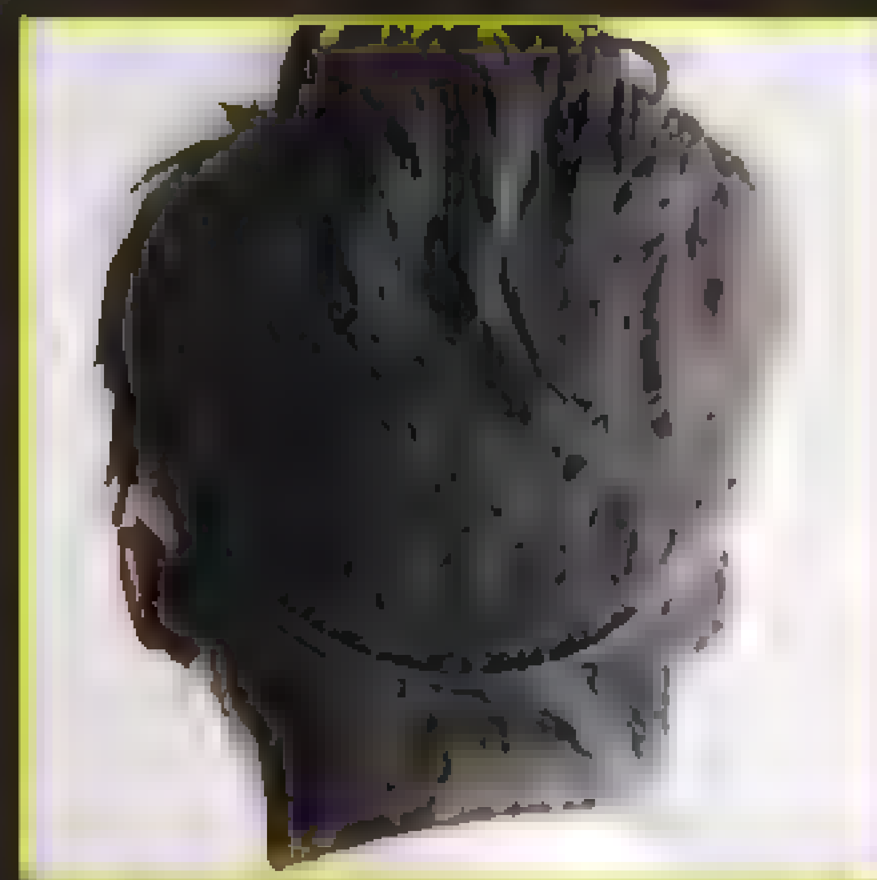
随着PS3《MHP3 HD》的发售，不少猎人都再次拿起武器重温狩猎之路，而Capcom也为让玩家体验更好的试听享受，推出了本作的蓝牙通信耳机套装。耳机通体造型以行云村为主题，红黑配色+行云村的标志及枫叶图案，是不是很有游戏中温泉乡的感觉呢？既然是通信耳机，集音部分自然少不了，该耳机配备了全向性麦克风，由于其内置在耳机内部，因此佩戴时犹如使用便携耳机，减少一般通信耳机外置麦克风带来的累赘。此外音量调整、快进等按键都整合在耳机上，仅42g的重量让该耳机搭配PSP go、蓝牙手机等数码产品外出欣赏音乐也毫无负担。套装搭配使用说明书与USB充电线，耳机内置锂电充满需时3小时，充满后可连续通话7小时，待机时间150小时，续航方面就值得放心。









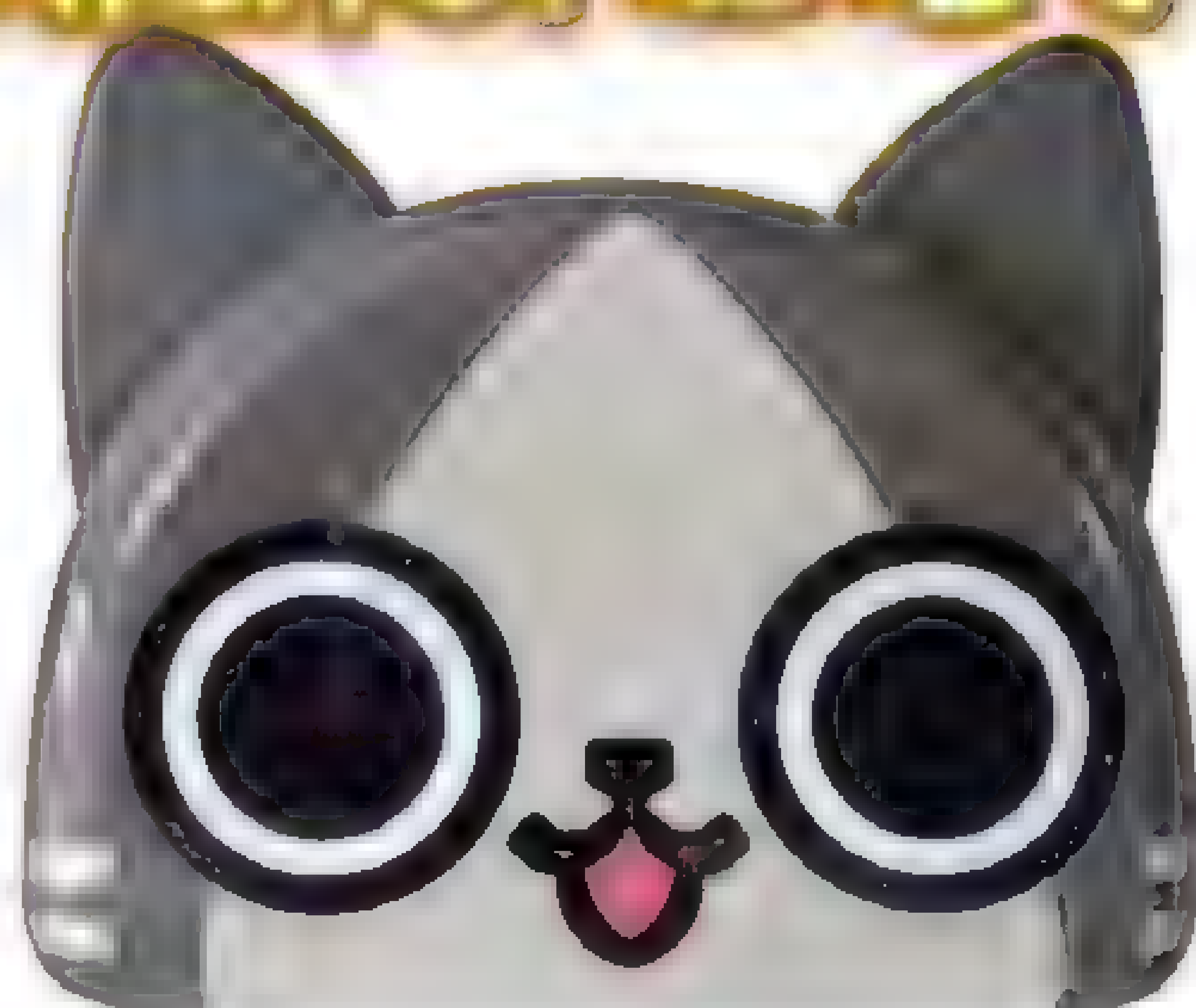


# 游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE


提供

## 用艾鲁猫来收纳UMD吧！

▲以可爱的艾鲁猫为外形的UMD收纳盒。

这款于9月29日发售的艾鲁猫形状UMD收纳盒是PSP游戏《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》的周边，分为黑猫和白猫两款，每个售价1323日元。每个盒子可收纳两张UMD盘，盒子外侧使用ABS材料制作，内部则采用PP材料，外形自然是可爱的艾鲁猫，大小为89×106×29mm，附赠的特典是一个蝴蝶结吊绳，如此可爱的收纳盒相信会吸引不少女性玩家购买吧。



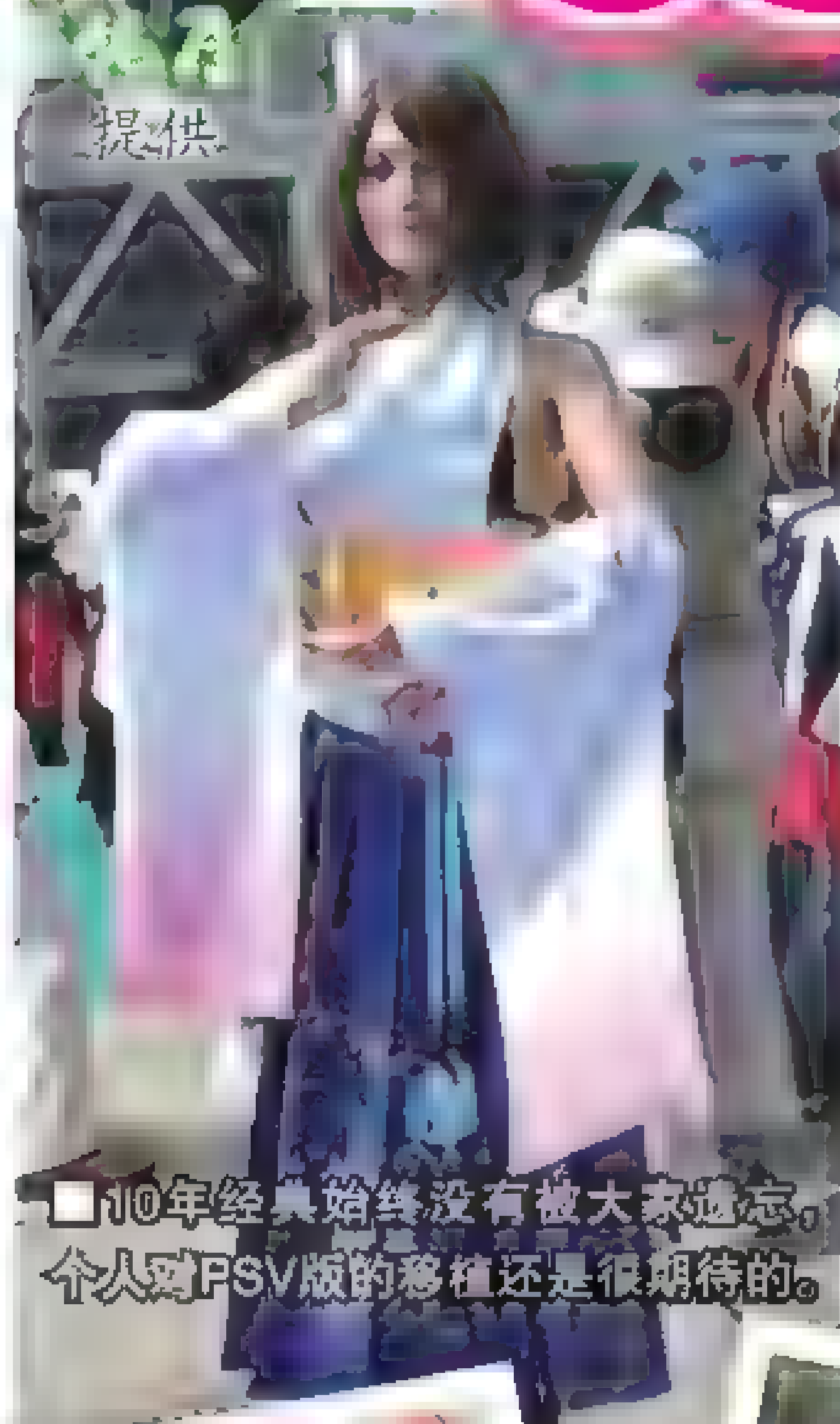
▲盒子内部的样子。



▲蝴蝶结形状的吊绳。

# C80的Coser们





■10年经典始终没有被大家遗忘，个人对PSV版的移植还是很期待的。


■突入琉对春日的逆袭。另外听说大学女生宿舍中互相袭胸是保留节目，还念书的读者们来确认一下，悄悄告诉我真相。


■MOE MOE KYUN！左边的梓还不错。


■初音啊，你已经被SEGA许配给两家了，祝你比翼双飞吧。


■这……应该是东方里的人物吧……（背后射来白菜老师凌厉的目光）


■这张铃的Cos效果非常不错，理由有很多。


■猎人带着他的宠物雷狼龙，这也是现场较难制作的道具之一。



■这几个字大家应该能看懂意思吧，翻译过来就是“家里蹲终于出门了”。


■这难道是GUMI？颜色各种不对啊。知道正确答案的同学欢迎回函指正。

不知是由于心态的变化，还是CESA受到了China Joy的刺激，总之我觉得今年TGS上的Showgirl质量比往年提高不少。这些莺莺燕燕的照片已经在上一辑的展会报道上放过，就外貌而言起码达到日本大街上妆容女性的平均水准了，惟一遗憾的是开幕演讲时站在和田洋一右侧的两个激萌小红帽MM（极度怀疑是姐妹花），一散场就芳踪无觅，随后在会场里也找不到她们的展台……好了，为了端正自身形象，下面开始说C80吧。

C80的举办日期为8月12～14日，过去差不多两个月了，但Coser们的照片也是最近才大量放出。今年的C80依然盛况空前，共有54万人次到场，是TGS的两倍有余，再次体现出动漫相比游戏在受众面上的绝对优势。今年的Cosplay规定相比以往有较大变化，以往Comic Party上所有Cos都不允许使用长道具，以免安全隐患，今年则放宽了这方面的限制，使得Cos的表现范围大幅拓展。另一方面，针对近年来Cosplay（尤其是女性）的暴露化趋势愈加严重，于是“胸部最多露出1/3”的新规定也应运出台，所以这次大家看不到太过活色生香的画面了。

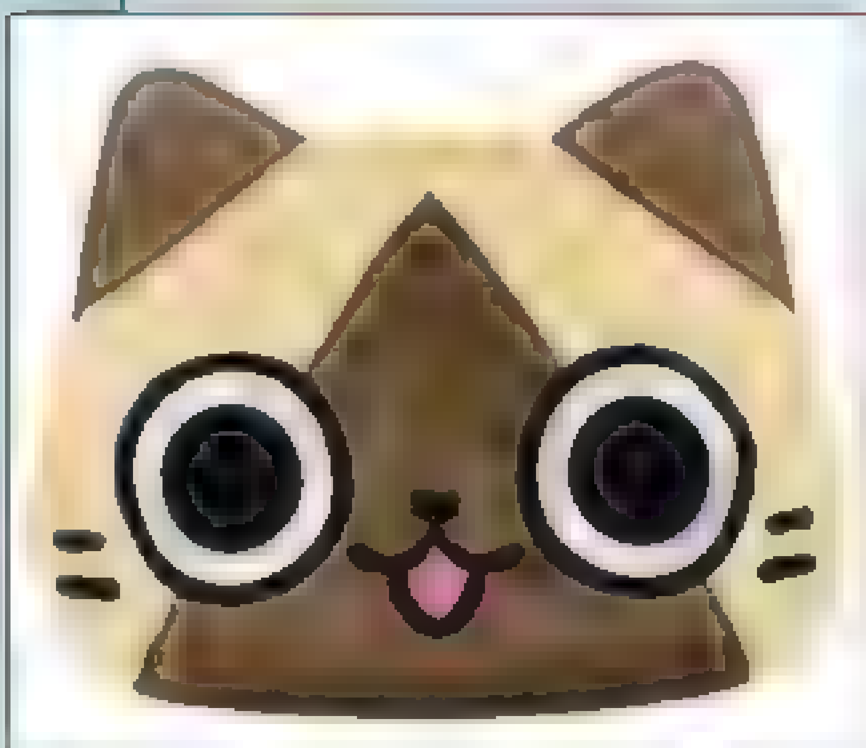

提供

# 东京游戏展的Capcom商品区

热热闹闹的TGS结束了，众多游戏厂商在TGS上展出的不只有游戏，还有游戏周边的贩卖。没能去成的同学们不要遗憾，各个商家纷纷展开线上贩卖，除了部分TGS限定品之外几乎都能买到。这次就让我们看一下旗下拥有众多人气游戏系列的Capcom究竟上架了哪些周边吧，猎人饭、逆转饭、BASARA饭一个都跑不了，大家注意捂紧钱包，不要像鲁叔一样破产哦。

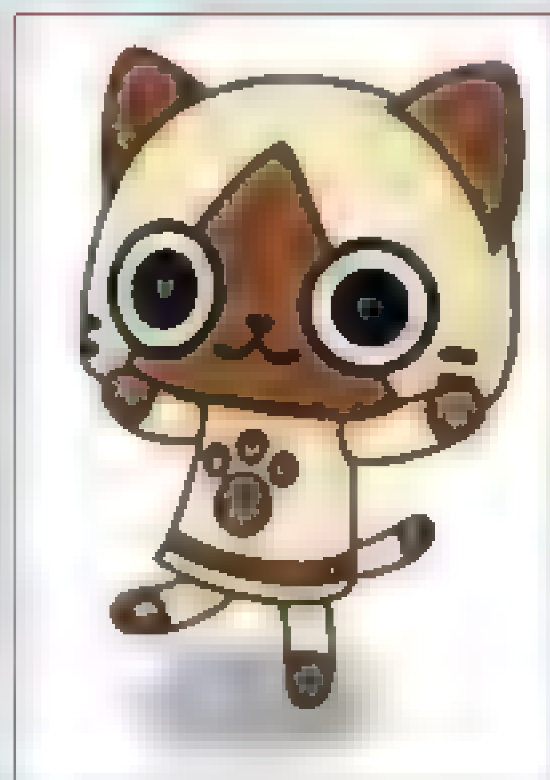
## 猎人部

猎人部艾鲁们算是小主角，各种玩偶、坐垫、粘土模型让人直呼可爱，同时伴着《MH3G》的预约开始，各种《MH3G》周边也十分吸引眼球，下面就让我们仔细看看吧。





▲艾鲁猫靠垫，软软的艾鲁让人超想压上去！

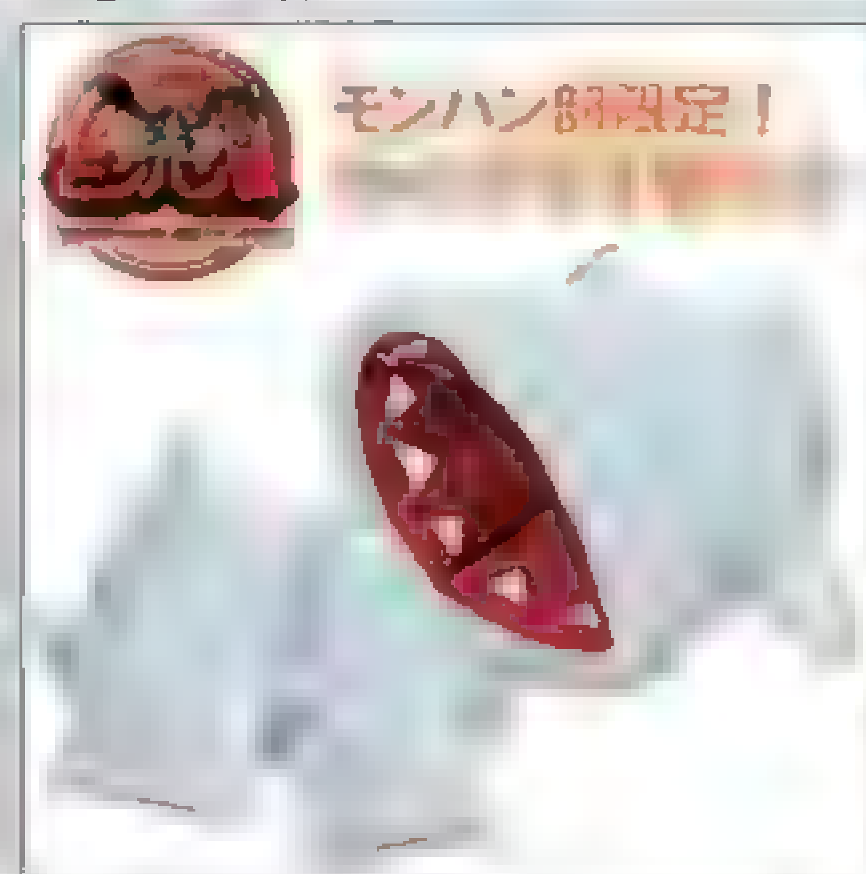






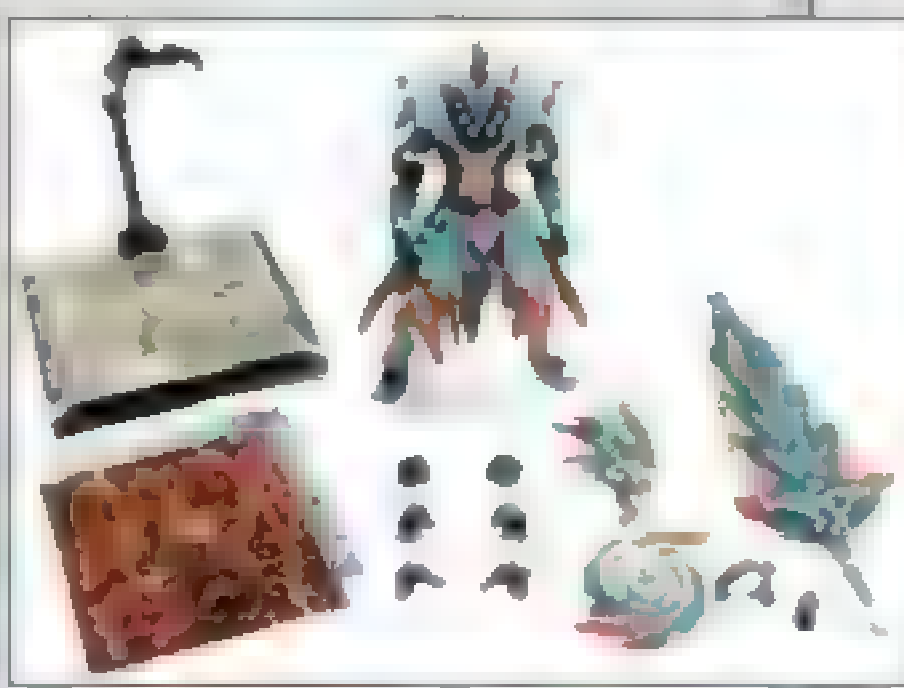
▲▶艾鲁猫玩偶，虽然现在只是概念图，但是如果能让艾鲁摆出这样那样的姿势，真是十分可爱啊！






▲▶张开血盆大口的小毒怪龙！原来是手套和帽子，看上去十分暖和但是不知道戴上之后会不会被吸干血呢？





▲《MH3G》的限定套装，包括游戏本体、主题手办、3DS扩张滑杆、主题电子表十分丰富！





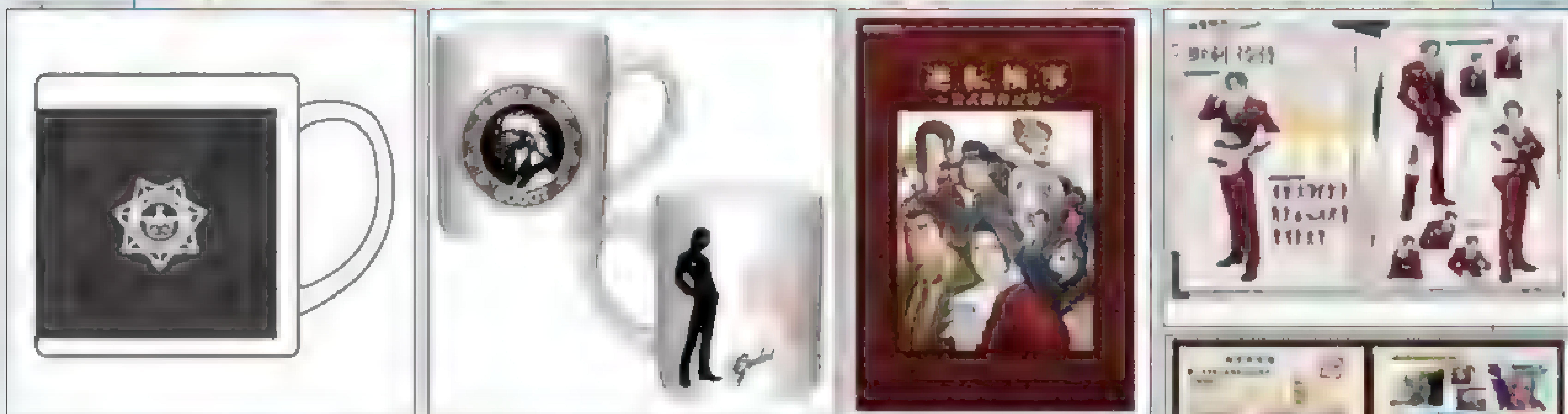

▶《MH3G》怪物贴纸，在等待《MH3G》的日子里，看看贴纸上的怪物也是一种慰藉。

◀火龙鳞摸样的皮质3DS保护包，好像真的是用火龙鳞制作的一样！



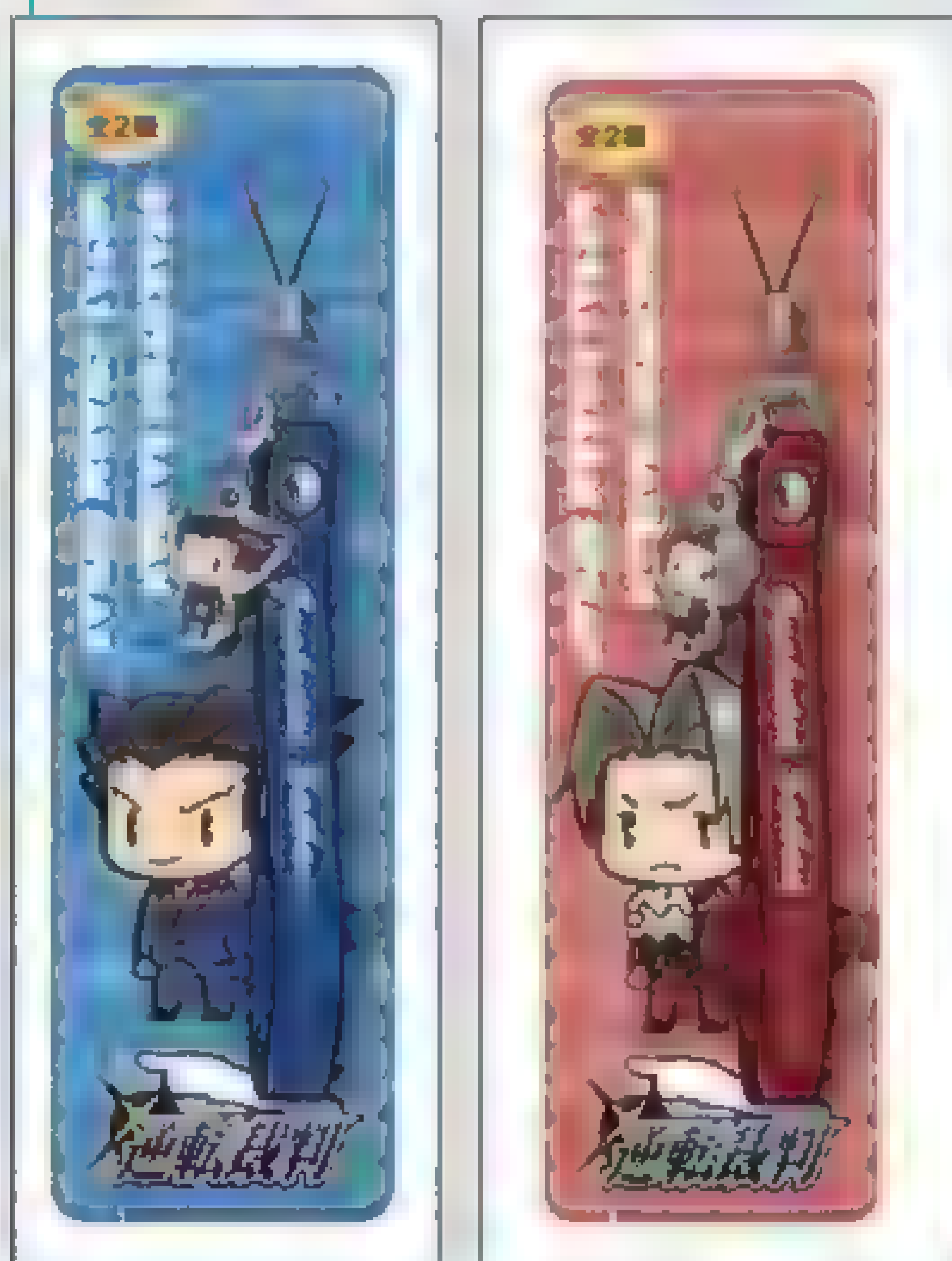
# 逆转部

猎人部如此热闹，逆转部自然有异议，虽然"《逆转》系列"最新作暂时还没什么消息，但是御剑和成步堂为了保持自己的人气可是没闲着，在众多商品中纷纷亮相，赶快看一下吧。

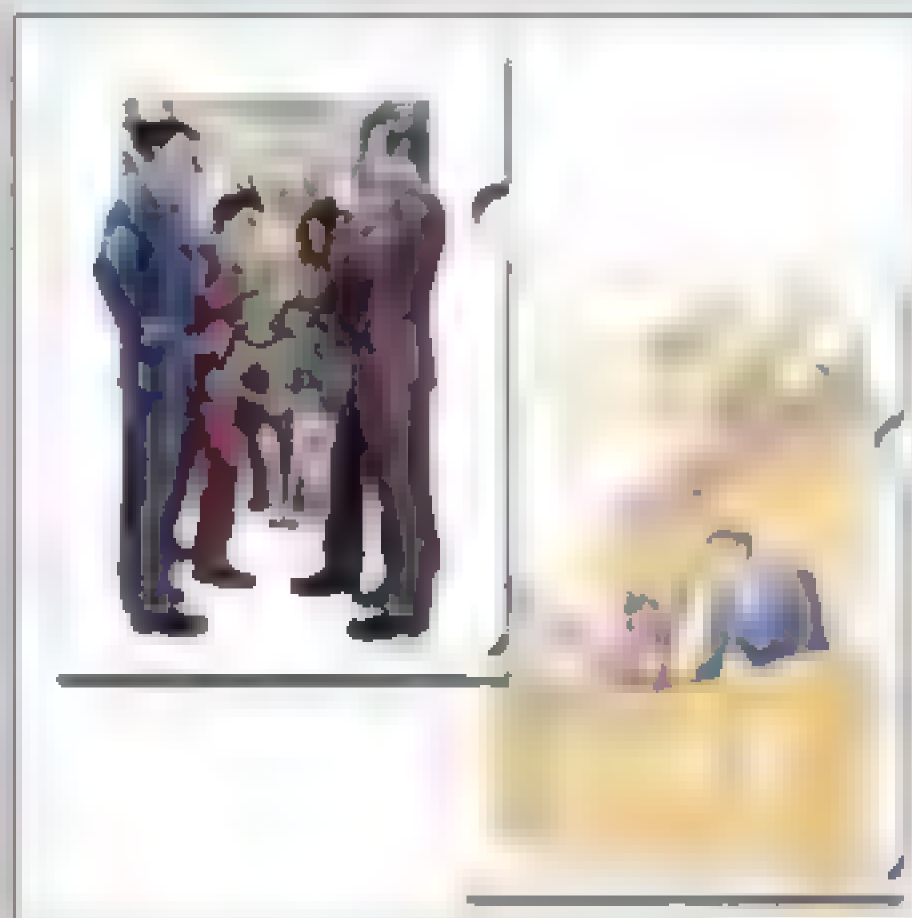


▲《逆转》主题杯子，喝着热乎乎的茶耐心等待新作的消息吧。

▲▶《逆转检察官2》大家通关了没有啊，是否感到意犹未尽？这本粉丝书完整收录游戏全设定以及事件概况，以御剑记事本的形式从独特角度为大家介绍游戏魅力。



◀小小的御剑和成步堂，老板，来一对儿！





▲集合"《逆转》系列"人气角色的文件夹，律师×检察官果然是最好的组合。

# BASARA部

猎人们有艾鲁，BASARA有梦吉，小猴子玩起了COS，BASARA一众名人被它模仿得惟妙惟肖，你认出了几个？



# 经典主题乐园



好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

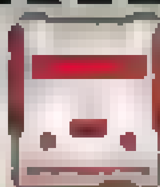
## 本辑主题 狗



狗是人类最早驯化的动物，千百年来一直是人类忠实的朋友，在我们周围，它们扮演着各种各样的角色。在各种游戏中，自然也少不了它们的身影。游戏中的一些小狗们给玩家留下了深刻的印象，比如《最终幻想Ⅶ》女主角莉诺雅的好帮手Angelo；“《侍魂》系列”中的西洋忍者加尔福特身后的忍犬Poppy；时常在“《格斗之王》系列”人气角色——布鲁·玛丽周围出现的忠狗Anton等等。当然它们只能算是配角，今天就让我们来回顾一下小狗们当主角的游戏吧！

◀《FFⅧ》的Angelo在战场上很活跃，莉诺雅的不少技能都需要它的参与。

文 miru

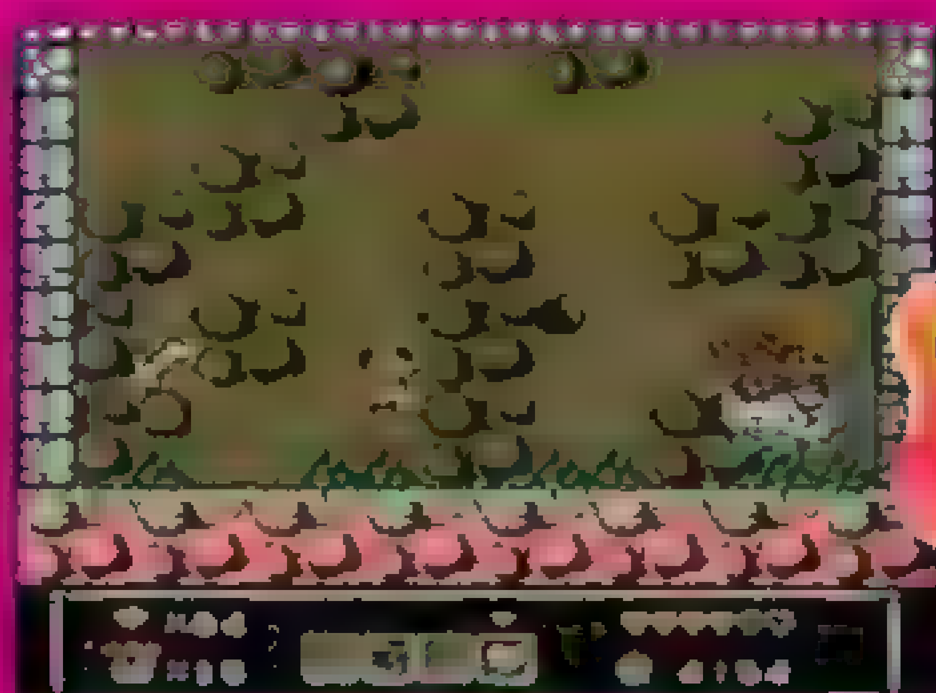


## 顽皮狗

原机种：FC　模拟器：NesDS/NesterJ　适用机种：NDS/PSP

本作改编自同名动画作品，主角是一只看起来十分搞怪的小黄狗，它最基本的攻击方式就是张开那大嘴巴去咬敌人，亲自用嘴去咬毕竟攻击范围有限，不过别担心，游戏还为主角准备了多种攻击方式，只要不断用它的大嘴去啃场景中的骨头，就能学到新的攻击技能。游戏的整体手感在FC的众多横版ACT里面算是一流，关卡设计也非常丰富，再加上有换武器、空中滑翔等要素的存在，令游戏过程一点也不单调，充满了乐趣。收集要素是本作的一个重要组成部分，钻石、骨头、狗牌这些收集品分布在场景的各个地方，想要全部拿到，就要对关卡设置有充分的了解。每个关底的BOSS战斗也是游戏一大看点，BOSS都是乘坐着他们奇形怪状的小车出场，摆出的各种姿势充满了搞笑元素。BOSS的行动方式都比较单一，很容易掌握其规律，本作的整体难度也不是很高，如果想挑战一下自己，可以全程只用大嘴去咬敌人，而不用其他攻击方式，这样难度会上升不少。喜欢猥琐小狗的玩家们不妨试试这款游戏。

▶炸弹是对付BOSS的



特别推荐

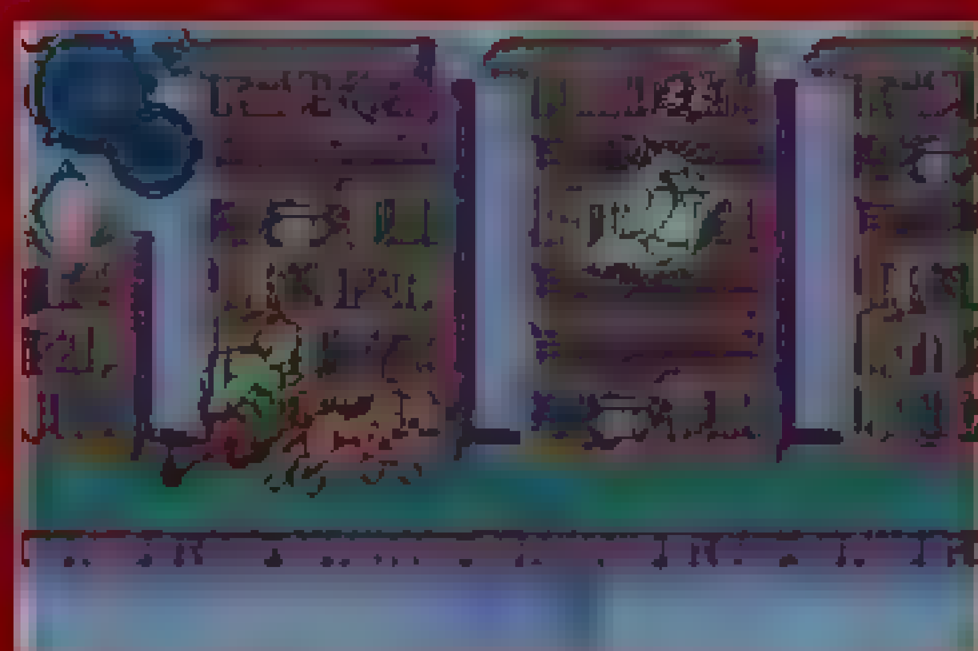


## 史酷比鬼屋冒险 神秘事件

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

| 游戏类型 | AVG |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 2004年 |

《史酷比》是美国颇为成功的一个卡通片系列，也曾改编成真人电影。那只调皮捣蛋的大黄狗史酷比总能给人们带来欢笑。以史酷比为主角的游戏早在80年代就已经在个人电脑上出现，而这款GBA平台的《神秘事件》则是一款横版动作解谜游戏。本作中可以同时操作两名角色，即史酷比和沙基，在游戏过程中也需要通过切换操作合作完成解谜。整个游戏分为5个大关卡，基本流程就是寻找道具或者打开机关，借以开启前进的道路。由于这次史酷比和伙伴们是在鬼屋冒险，所以时不时从路边的书架、壁炉等地方会冒出幽灵来，这些幽灵除了会吓唬人外，也能让史酷比损失HP，而且受到惊吓的史酷比还会自己逞跑一阵——史酷比那搞笑的经典叫声也能在游戏中听到。本作的流程不长，三个小时左右就能通关，喜欢轻松又搞怪的冒险故事的玩家们可以和史酷比一起进鬼屋玩玩。



▶见到路上的幽灵，应该马上想办法躲开，哪怕它在睡觉。



## 高飞海贼岛大冒险

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

| 游戏类型 | ACT |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 1993年 |



▲进入新场景后，应该先清光所有敌人，然后再慢慢寻找出路。

高飞是迪斯尼旗下和米老鼠唐老鸭齐名的动画人物。这只大狗总是傻愣愣的，经常把事情搞砸，但却心地善良，是个老好人。《高飞海贼岛大冒险》由擅长动作游戏的Capcom制作，其中还融入了各种解谜要素。剧情讲述了高飞和他儿子麦斯为了营救他们的朋友皮特和皮杰，而登上海贼岛冒险的故事。冒险的舞台海贼岛被分成了众多小区域，玩家需要在这些小区域来回穿梭，解开谜题，打通新的道路。在面对前来阻挠的敌人时，只要把周围的石块、植物器或扔向敌人就能干掉他们。解谜时也需要活用各种工具，比如铲子、铃铛等等。如果在一个场景中卡住了，没关系，退出这个场景再进去，所有的箱子、石块包括敌人等等都会重置，玩家可以从头再琢磨。本作也非常适合双打，双人合作游戏的话更有乐趣。



## PAL神犬传说

原机种：PS | 模拟器： | 适用机种：PSP

| 游戏类型 | [illegible] |
| --- | --- |
| 游戏年份 | 1997年 |

本作是难得的一款以狗为主角的RPG，不过主角在游戏序盘过后就会变成人形去展开冒险。故事讲诉的是小狗巴鲁的主人小薰被恶势力抓去，巴鲁和伙伴小猫帕雷想救出主人，但是却被杀害，最后神让它们复活，返回人间和小薰的恋人一起去拯救小薰。当主角是犬形态的时候可以做出咬、吠、尾、嗅四个动作，合理使用这些动作就能推进剧情发展。当主角变成人之后，这四个动作选项就会变为常见的道具、对话、法术等，进入完完全全的RPG模式。在游戏系统方面，既有类似于"《传说》系列"的料理系统，也有大量的道具和法术。每种法术都带有冰、火、雷等属性，利用属性相克原理有针对性地练习法术是克敌制胜的捷径。不过本作的全程剧情都是用假名表示的，没有一个汉字，对国内的玩家不太友好。



▲由于故事发生在现代，所以敌人中有很多现代兵器。

# Vocaloid通信

半夏

Vocaloid3终于要发售了。虽然大部分喜欢初音、喜欢听初音歌的人都没有接触过它，但搭载了全新技术的新一代Vocaloid必定能带给玩家更上一层次的视听享受。此外，JOYSOUND公布了旗下收录的卡拉OK人气榜单，揭示了顾客最喜欢以哪个角色的Cosplay造型演唱，让我们来看一看吧。



## 10月21日开卖！Vocaloid3！

你也许只在4年前的《甩葱歌》里三月不知肉味，也许是踩着《炉心融解》、《Magnet》、《孤独女孩》、《千本樱》的年轮伴随V家音乐行走至今，那些熟悉的脸孔竟然不知不觉成为你生活的一部分。绿色双马尾女帝开创了以Vocaloid2技术为基石的电子乐王朝，如今这个王朝也到了革新的历史期。在功能更强大、界面更人性的Vocaloid3推动下，我们熟悉的那些虚拟歌手将磨砺出更为婉转的歌喉，而全新的产品也会以虚拟角色的形式登场。搭载了最新Vocaloid3技术的首批产品将于本月的21日发售，包括YAMAHA本社的Mew、VY1V3和Internet社Megpoid的各新版本。针对不同起点的用户层，YAMAHA给出了导购建议：打算精研电子音乐但是没有Vocaloid2软件的用户，建议购入新手包；已经拥有Vocaloid2软件的用户可直接购买基础软件Vocaloid3 Editor，并可日后陆续追加各种音源库；如果只是想先行尝试一下，可先购入特定角色的音源库，尝试制作一些较短的歌曲，上手以后再考虑购买Vocaloid3 Editor，将软件系统化。




▲新手包包括Vocaloid3 Editor和一个音源库，除了图中显示的6款以外，还有将Megpoid的四种不同风格打包为一体的版本，当然它们的价格都较为不菲。劝国内的玩家还是考虑清楚再购买，我的意思并不是你没钱，而是买回来以后搁置着怪可惜的。

大家比较关心的配置要求，官方也予以公布了。该软件的系统要求为Windows 7、Vista或XP，CPU要求Celeron双核2.1GHz以上，内存1GB以上，玩家还需要200MB的硬盘空间安装Vocaloid3 Editor，而导入的音源库根据其产品不同，从1G到2G不等，总的来说还是较为平民化的。通过对YAMAHA公司研究开发负责人剑池秀纪的一问一答，我们可以进一步了解这款软件。



**问题1** Vocaloid3在技术方面有什么直观的改进呢？

**答** 以往的Vocaloid产品在发“母音→子音→母音”这样的合成音时很不自然，这次明显修正了该问题，软件能很圆滑地发音。

**问题2** 以往的产品都是要另行利用DAW等软件配上伴奏，这次仍然是这样吗？

**答** 不是，这次用户只需要一款Vocaloid3，就能同时完成歌唱和伴奏两份工作。以前必须先输出一次WAV，再用DAW进行调整，这次配备VST Host机能以后，制作音乐变得很轻松了。之前用Vocaloid2的用户能够轻松上手，由于音源库和编辑器分离，允许逐次添加，你们会感觉像在使用一个拥有大量人气歌手的音乐事务所。

**问题3** DTM音乐用户不少都是用的Mac电脑，那么Mac用户何时才能用上Vocaloid产品呢？

**答** 之前也向iPad提供了iVocaloid-VY1、向iPhone提供了Vocalo Witter产品，合成引擎自身也能在iOS平台上运行。目前还要确定包括如何制作界面等事项，不过会尽快向苹果用户提供的。

**问题4** 这次似乎追加了新的语种。

**答** 以往只有日语和英语两种版本，这次新对应汉语、韩语和西班牙语。不仅是提供了这些语言的音源库，包括编辑器本身的菜单也经过了翻译。今后还会提供更多语种。

**问题5** Vocaloid今后的前景

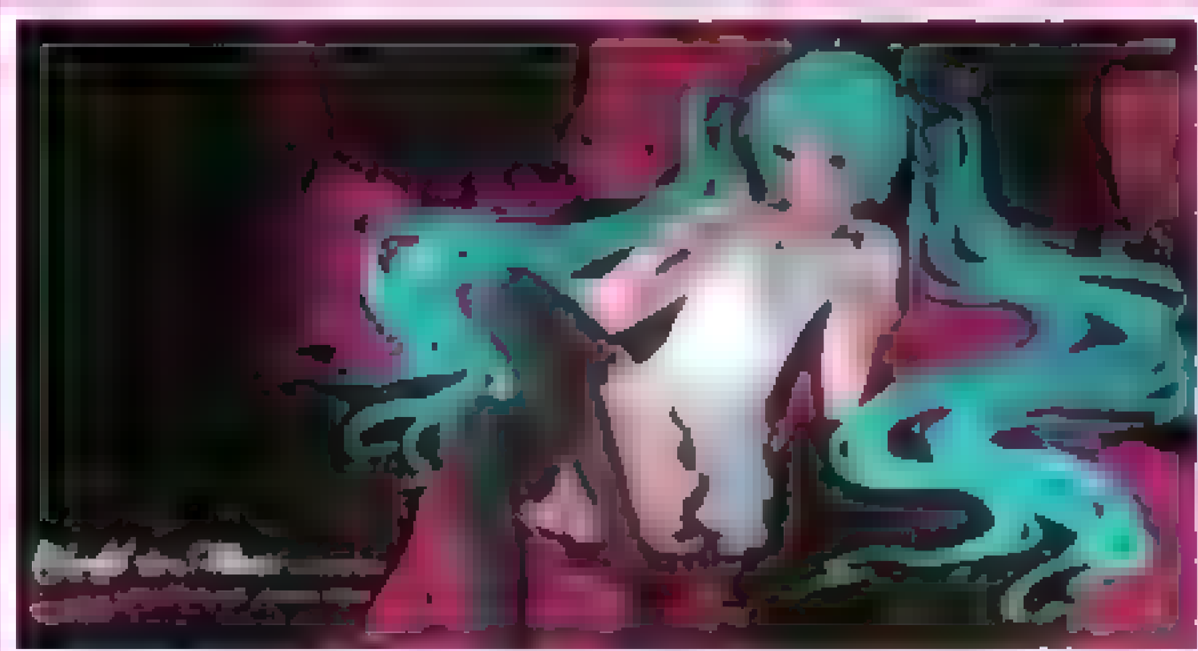
**答** 目标不仅仅是发售Vocaloid软件，还要酝酿出相关的文化氛围。以后会展开Vocaloid音乐制作人讲座，并且面向游戏界和演艺界推广Vocaloid音乐，这需要用户来支持我们。2011年4月，Vocaloid音乐版权管理机构“VOCALOID MUSIC PUBLISHING”成立，希望能通过规范版权、商标化等形式，让Vocaloid的品质和价值更进一步。

## Cosplay卡拉OK向人气角色/乐曲榜单发表，第一位是初音未来/世界因我而转

JOYSOUND是日本大型卡拉OK运营商之一，收录大量Vocaloid和东方系的歌是其重要的运作特点。根据9月的最新统计，JOYSOUND评选出自家卡拉OK的最高人气角色和歌曲，初音未来和她的《世界因我而转》（ワ—ルド イズマイン）荣登榜首。

### 第一位 初音未来（Vocaloid）

歌曲：世界因我而转/supercell



### 第二位 雪莉露·诺姆（《超时空要塞F》）

歌曲：射手座☆午后九时Don't be late/シエリル・ノ—ム starring May'n

### 第三位 ST☆RISH（《歌唱王子真爱1000%》）

歌曲：真爱1000%/ST☆RISH

### 第四位 凉宫春日（《凉宫春日的忧郁》）

歌曲：God knows / 凉宫春日

### 第五位 第五位 镜音双子（Vocaloid）

歌曲：右肩之蝶/のりP feat.镜音双子



# 乙女风向标

栏目主持：半夏









最近一段时间乙女游戏数量猛增，众商家为了推广自己的游戏会采取许多宣传方案，所以以



本期主题

Otomate Party

## Otomate简介



Otomate严格说起来并不是一个公司，而只是一个品牌，是有限公司Idea Factory和Design Factory以开发和贩卖女性向游戏为目的于2007年4月10日创立的。以Idea Factory运营的“IF Otomate”为母体并发展至今，有了如今参与制作和发行多款游戏的规模。Otomate旗下拥有众多乙女作品，最知名的几款系列作品包括《薄樱鬼》、《绯色的欠片》、《恋爱番长》、《繁盛家族》等等。顺风顺水的Otomate渐渐有了公司级的规模，并在2009年以扩大游戏类型为目标设立附属品牌Otomatef,将主人公是男性的一些游戏归入其下，包括《由我守护你》等RPG游戏。也正是在这一年集合了众多乙女游戏品牌的Otomate举办了第一届“Otomate Party”。



▲Otomate旗下众多乙女游戏系列。

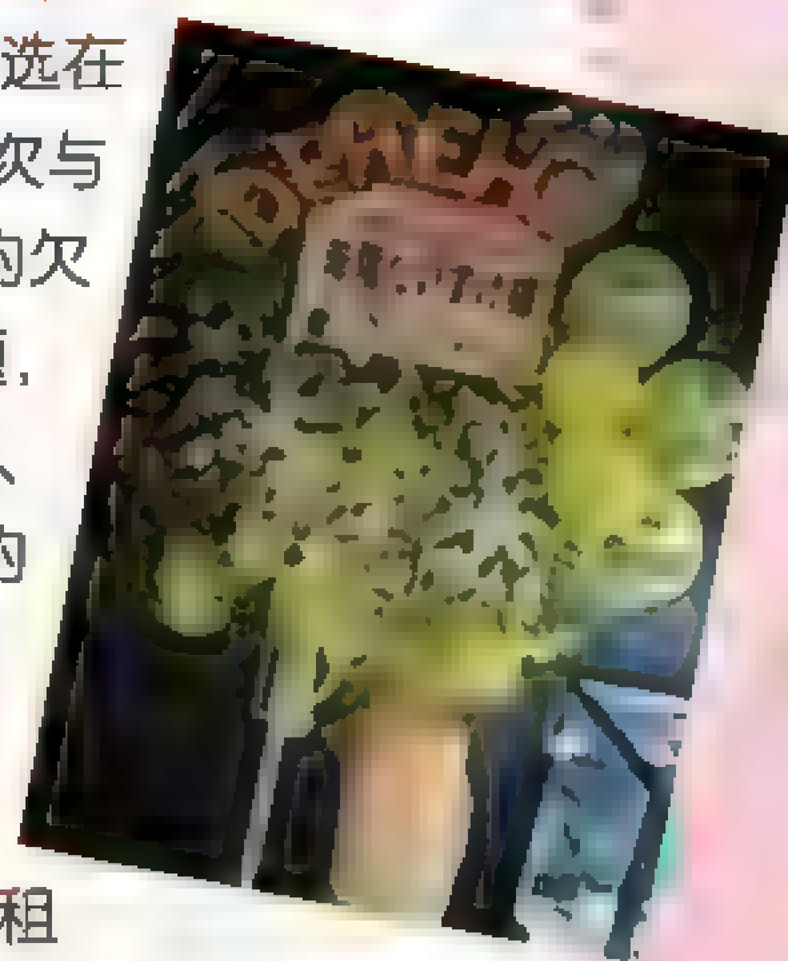
## 历年Otomate Party回顾




▲2009、2010年Otomate Party的DVD。

2009年“《薄樱鬼》系列”开始崭露头角而“《绯色的欠片》系列”也发展良好，这一年Otomate决定在7月26日召开“Otomate Party2009”分上下午两场举行，包括三木真一郎、平川大辅、福山润、代永翼、羽多野涉等20多位在游戏中有出色表现的声优都有出场。活动的成功为Otomate树立了信心，2010年9月5日“Otomate Party2010”再次召开，依然是以《绯色的欠片》和《薄樱鬼》的声优为主，另外其旗下另一游戏品牌《S.Y.K新说西游记》也作为主要宣传对象登场，并在综艺部分首次加入“雅恋”环节，邀请了非旗下游戏的声优出演，可以看到其规模的逐渐扩大，终于在2011年迎来了Otomate Party规模最大的一年。

Otomate Party 2011于2011年7月2日、3日连续两天举办，共分昼夜四场，场地选在东京巨蛋城市礼堂，场地比之前两届都大得多，能够容纳更多粉丝参加。并且首次与乙女游戏专门杂志《B'sLOG》合作，在召开之前进行了大力的宣传。以《绯色的欠片》、《薄樱鬼》、《恋爱番长》、《CLOCK ZERO》、《二世契约》等游戏为主题，邀请了包括樱井孝宏、杉田智和、鸟海浩辅、浪川大辅、关智一等在内的28位声优、艺人出演，整场演出分为朗读、综艺、演唱会三部分，下面就让我们看一下现场的演出盛况。



▶会场外有粉丝送上的花篮。

## 朗读部分

朗读部分邀请了声优们进行不同状况下的朗读，人气角色成为电台DJ甚至出租商品，种种独特的状况和展开，搭配声优的即兴表演令大家捧腹，而有时又会说出深情款款令人怦然心动的句子。在《二世契约》的短剧中面对主人公绘制的四格漫画大家展开猛烈的吐槽，而《薄樱鬼》的短剧则别出心裁的选择了情话对决，从没写过情话的新选组队员面临最大的挑战，能否成功击退风间呢？

▲令人心动的朗读部分穿插大量演剧成分。

## 综艺部分

综艺部分和朗读部分不同，并不以朗读为主，而是邀请声优和玩家一起进行游戏、对话等等活跃气氛的活动，不时穿插某些惩罚游戏，营造开心轻松的氛围。其中有一个寻宝环节，声优们为了找寻隐藏在观众席中的宝物而来到观众席，找到宝物之后根据上面的指示，进行躲猫猫游戏，主持人津田健次郎成为鬼，大家纷纷藏起来，所有人都玩的非常高兴。另外Otomate Party历年活动的惯例环节“甜言蜜语”这一次也没有缺席，大家都很认真地读着令人超害羞的句子。



▲藤田麻衣子是“《绯色的欠片》系列”主题曲的演唱者。

◀演唱的“《薄樱鬼》系列”主题曲、片尾曲的吉冈亚衣最近人气飙升。

## [illegible]

活动自然少不了激情的演唱，不只部分声优演唱了专门的角色歌，还邀请了专业歌手藤田麻衣子以及吉冈亚衣加演唱了游戏的主题曲。

## 相关周边

在活动会场Otomate开设了专门的物品贩卖区，可以购买众多周边商品，包括演唱会专门购物袋、特制T恤等纪念品，人气游戏周边例如《薄樱鬼》的包包、卡片、贴纸、文具套装。很多商品刚开始贩卖就被一抢而光，足见作品人气之高，事后有部分商品在Otomate的官方网站展开线上贩卖。同时为了让更多的粉丝能够看到本次活动的精彩演出，将在11月推出“Otomate Party 2011”的官方DVD完整收录2天活动内容，同时还会发售一本《Otomate Party 2011公式粉丝书》收录大量舞台照片和幕后花絮照片，适合粉丝收藏。



▲粉丝书会收录各种花絮。





▲丰富的周边商品。




# 轻松日语教室

文 AKIHA

3D电视现在也不是什么稀奇玩意儿了，虽说很多厂商将其作为自己技术力的象征进行大力推广，但真正将3D电视买下的用户却仍然是少数。然而在日本的调查中，即使是这少数用户，在购入后也表达了自己的不满。就让我们来看看其缘由究竟是什么吧。

## 3D电视购入者约75%表示不满

从去年开始，3D潮流席卷了整个电视界，各种3D电视如同雨后春笋一般层出不穷。但是在这之后，购入了3D电视的消费者们却依次发出了不满的声音，其比例竟然占到了75%。

根据问卷调查，购入后用户的3D影像视听频度极少，大部分都是每周一次都不到。对于3D电视的抱怨，基本可以分为2大类：第1类是对于专用眼镜的不满。“眼镜太重”、“非得一直戴着不可太麻烦了”，另外还有“明明想和家人一起观看，但附送的眼镜太少”、“另外购买眼镜的价格太高”这样的抱怨。第2类则是在观看时必须保持一定的姿势，无法随意改变。“总而言之制约实在太多了。不仅要带着专用的眼镜，还必须正座着面对面看电视。不能像2D电视那样躺着看，也不能一边移动一边欣赏，非常可惜。”看来3D电视要真正普及开来，首先要解决眼镜的问题。

（ka u ma e ni wa ka tte ta ko to ba ka ri da na o i。）

>こんなもん目が疲れて长时间画面みてられんだろ。（kon na mon me ga tsu ka re te cho-ji kan ga men mi te ra ren da ro。）

间观看的吧

>3Dっていうかホログラムのおもちゃレベルじゃんアレ。（su ri-dhi tte i wu ka ho ro gu ra mu no o mo cha re be ru jyan a re。）

>飞び出す絵本と同じだな，奇拔なだけですぐ飽きる。（to bi da su e hon to o na ji da na，ki ba tsu na da ke de su

gu a ki ru。）

[illegible]而已，很快就厌倦了

>逆に25％も不満がないってすごいだろ。（gya ku ni ni jyu-go pa-sen to mo fu man ga nai tte su go i da ro。）

[illegible]

>アバターがヒットしただけで，その后の3Dモノが全然続いてないし。（a ba ta-ga hi tto si ta da ke de，so no a to no su ri-dhi mo no ga zen zen tsu zu i te nai shi。）

[illegible]之后的3D制品完全就不像话

>液晶なだけでも目が疲れるのに3Dとか论外だろうと思ってた。（e ki sho-na da ke de mo me ga tsu ka re ru no ni su ri-dhi to ka ron gai da ro-to o mo tte ta。）

[illegible]真的完全不想考虑

>映画も3Dいらんわ，无驮に高いし目疲れるし。（e ga mo su ri-dhi i ran wa，mu da ni ta ka i shi me tsu ka re ru shi。）

[illegible]得离谱眼睛还很累

>家族分の眼镜代は高かったけど映画は乐しいぞ，特にディズニーの3Dは良く出来てる。剧场映画も3Dが増えててあからさまに効果狙ってるシーンが多いから，2Dで観ると勿体无いだろ。（ka zo ku bun no me ga ne dai wa i ta ka tta da ke do e ga wa ta no shi i zo，to ku ni dhi zu ni-no su ri-dhi wa yo ku de ki te ru。ge ki jo-e ga mo su ri-dhi ga fu e te te a ka ra sa ma ni ko-ka ne ra tte ru shi-n ga o-i ka ra，ni dhi de mi ru to mo ttai nai da ro。）

[illegible]方式去看实在太浪费了

>3Dならでは！というのがない。（su ri-dhi na ra de wa！to i u no ga nai。）

译文：没有什么是3D独占的啊

>煽られて无理して买ったやつは悲惨だな。（a o ra re te mu ri shi te ka tta ya tsu wa hi zan da na。）

[illegible]

>どう考えても普通に见た方がいいのになんで骗されちゃうの？（do-kan ga e de mo fu tsu ni mi ta ho-ga i i no ni nan de da ma sa re cha u no？）

[illegible]较好，为什么会上当受骗呢？

这还算是一则让人深有同感的报道。如果有读者这一年来有去过家电商场的话，应该在电视展台附近看到过厂商的3D电视宣传和体验。但奇妙的是，这一看起来非常高新科技的产物却没有引起多少驻足围观，包括笔者本人在内，也就连体验一把的想法都没有。科技在发展，电视可以收看3D节目算是一个进步，但笔者认为它还没有成熟到能够作为主打功能来推荐的地步，而且价格还高得离谱。此外对应的影片也少得可怜，制作精良的3D影片俨然就成为了其标准配置，那么是不是还要搭上一台蓝光播放机？最后眼镜的问题果然是不可不提的，高昂的销售价格让单买眼镜成为了一个必须进行深思熟虑的问题，当然这方面中国奉行独生子女政策，比起日本是要好上那么一些。而且虽说观看时只是戴上眼镜这么一个简单的步骤，但每次都要重复还是非常麻烦的。而且这对于原本就因为近视而佩戴眼镜的人来说无疑是一种折磨。总之在3D技术还远远谈不上成熟的现阶段，3D电视要走进家庭还是早了一点。

栏目主持：阿鲁

# 游戏美图秀

说起“ 轨迹 系列”本人还算略懂，毕竟每部作品都认真地玩过了，借着《碧之轨迹 的发售，这次就为大家送上该系列的相关美图吧











阿鲁：吃货莉丝又出来卖萌了……

白菜：你竟然不吐槽提姐，今野宏美的签名白帮你签了。

阿鲁：这……好吧，和缇姐配对的竟然不是阿加特，这真是太……

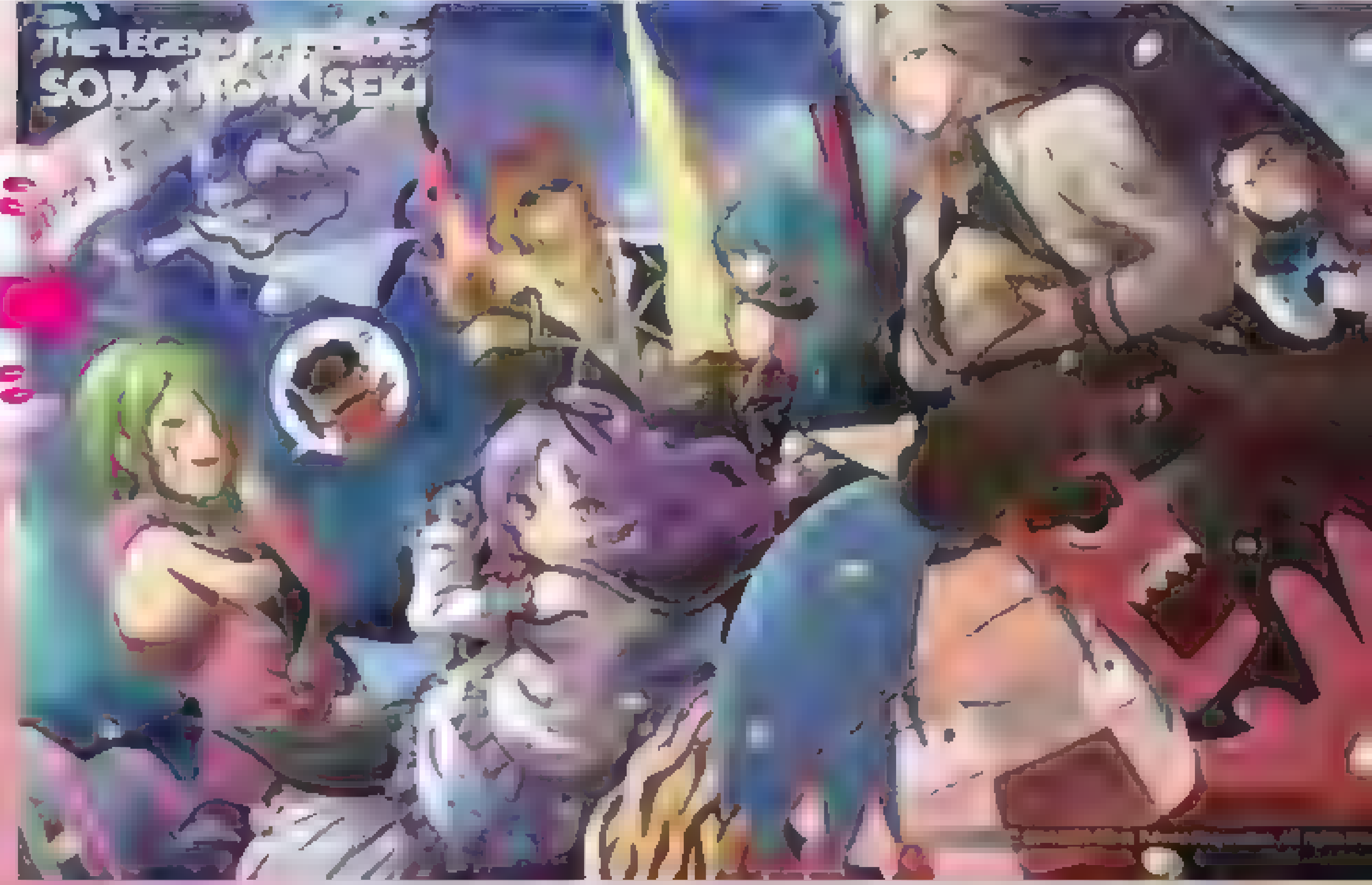
白菜：不用说了，我没玩过这个系列。

阿鲁：你到底是要闹哪样啊！

阿鲁：噬身之蛇的各位执行者玩得挺开心啊。

酷洛洛：剑帝这是在吃豆子吗？

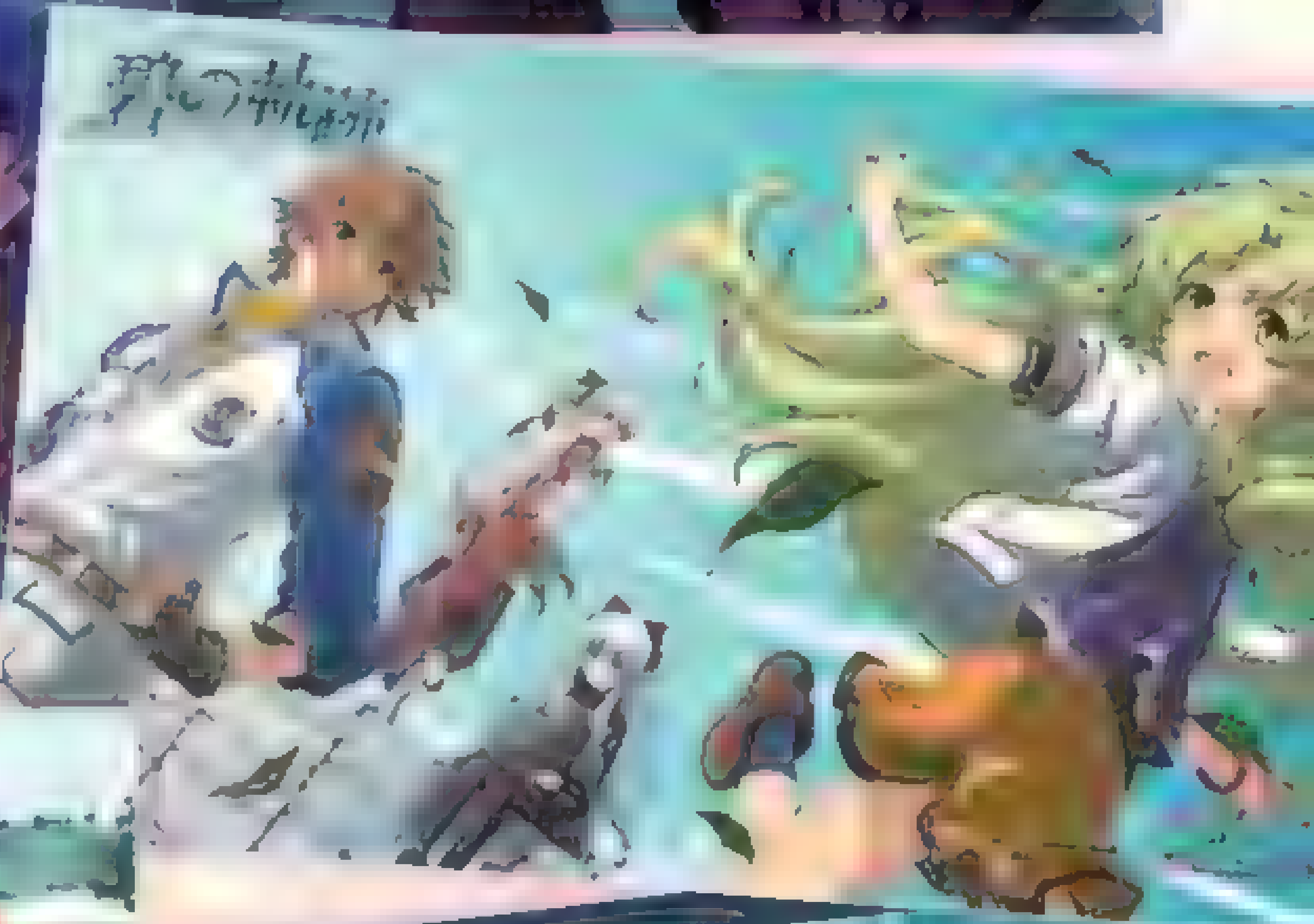
苍穹：露茜奥拉的豆子敢再拿多点么……

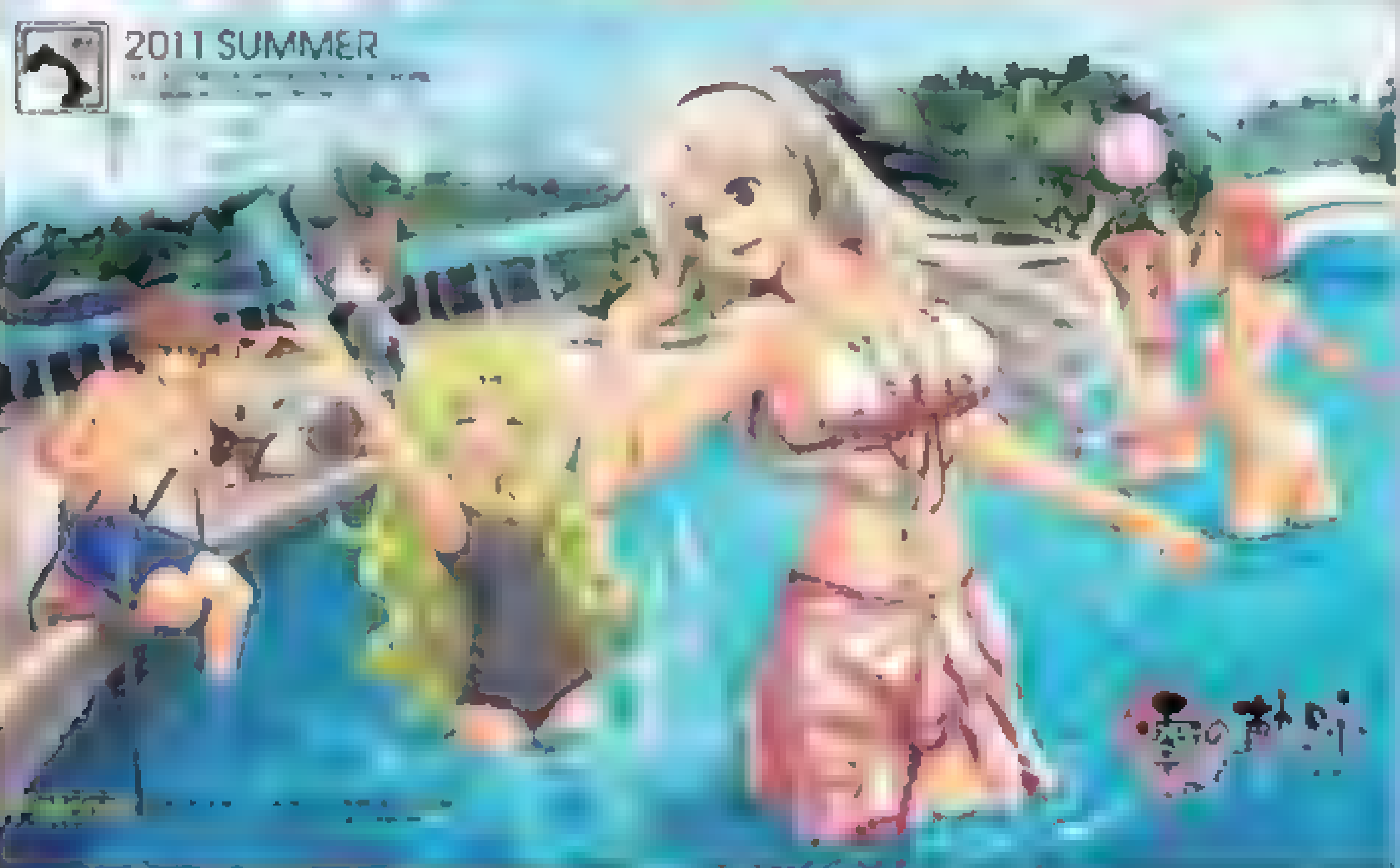














阿鲁：深度沉迷咪西的缇欧智商下降了90%……

胧月：鲁叔，别沉迷AKB了。

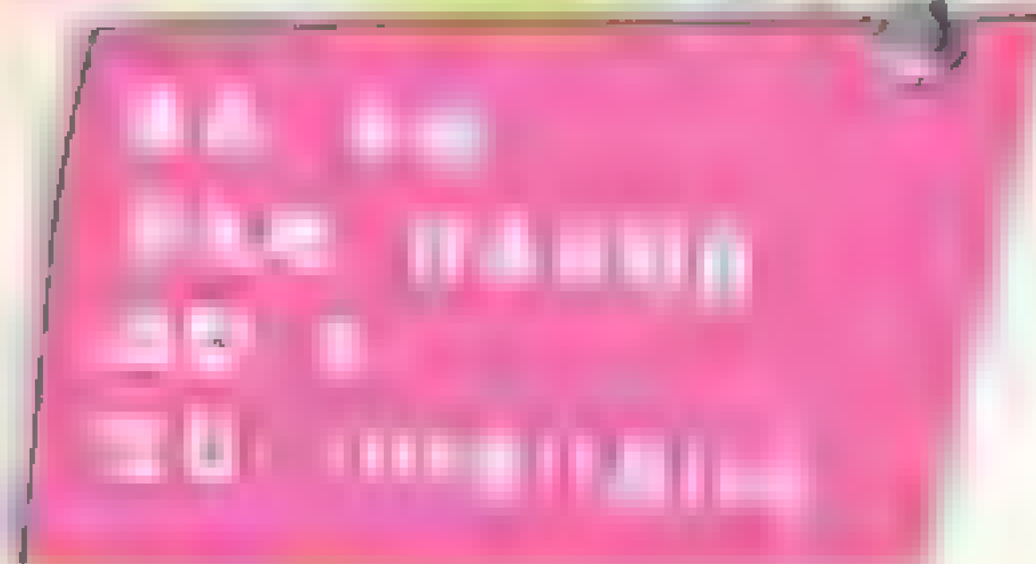
# 现声研



现声研很乱！胧月、白菜、半夏三分此地，轮流主持，经过白菜的柿原彻也与半夏的铃木达央，之前的高桥智秋和白石凉子营造出的阴柔气氛已被冲淡，胧月此时的心情可用网络版《三国杀》中曹操死亡时的台词来表达：“大爷胃疼，胃疼啊！”——决不能容忍。（白菜：今井麻美就这么被你无视了？）于是这辑，就再度请出我们的女性声优吧。

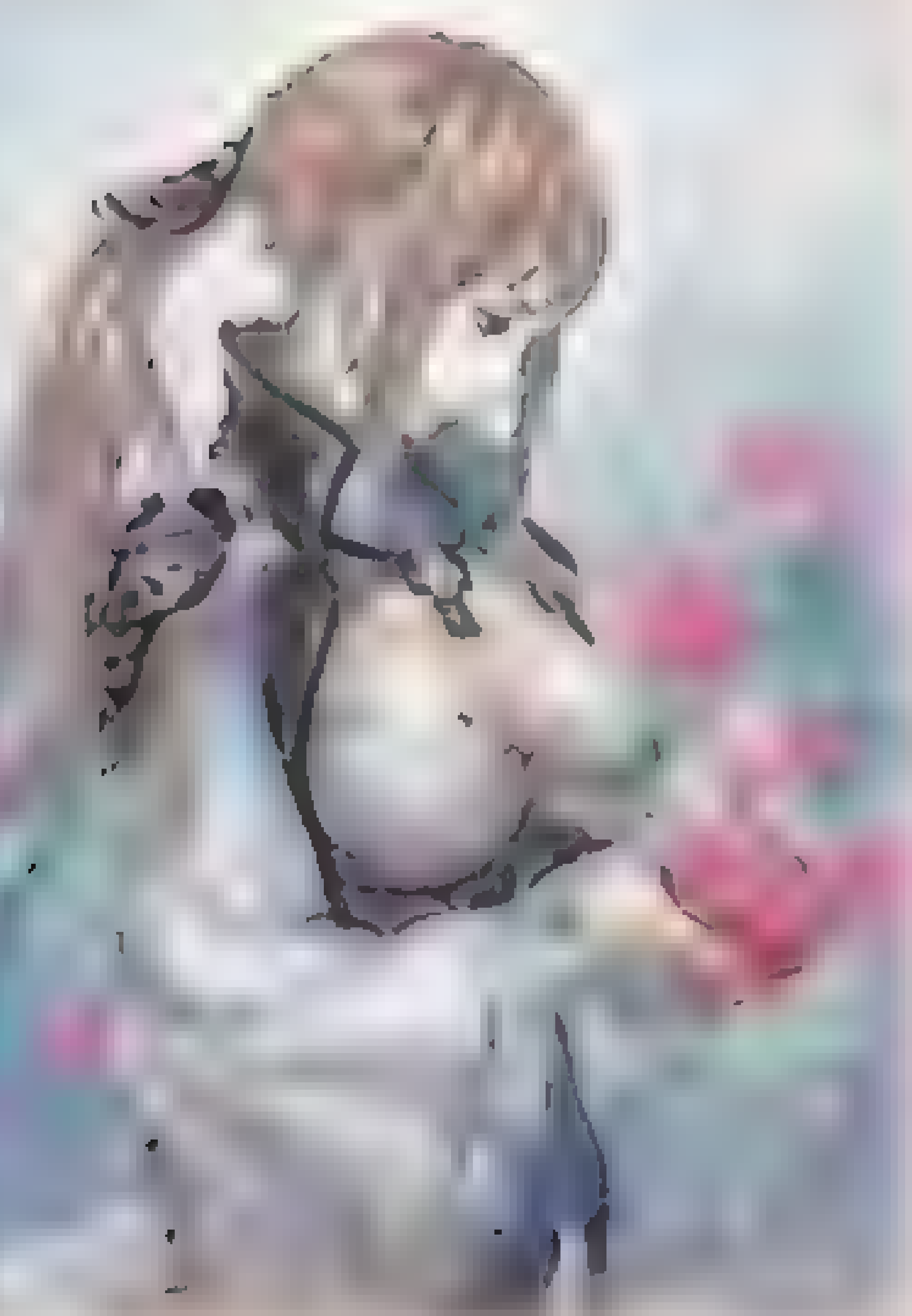
## 伊藤加奈惠（伊藤かな恵）





伊藤加奈惠的外貌与名字都尤其可爱，严格意义上并不能算美人，但147cm——这个在普通人看来未免嫌矮的身高，反倒为其赚取了不少分数。最近刚完结的半年番《花开伊吕波》主角松前绪花，是伊藤又一个成功塑造的角色。松前绪花不但在设定中的身高数值与伊藤加奈惠完全一样，都是一副小身躯配个大嗓门，连生日也出奇地近似（松前绪花为11月30日），均为射手座，说是为声优量身打造的角色也并不为过。

初中时代听《全职猎人》（HUNTER×HUNTER）的广播节目，对主人公小杰的声优竹内顺子无比崇拜，这是她成为声优的契机。大学时期加入了某声优组合，不过不久后便解散了。虽然该组合经过了一次重组，可好景不长，最后6名成员依旧各自单飞，其中伊藤加奈惠的名气最大、成就也最高。从2009年起，她开始广泛接受动画中的主角，其中的成名角色当属《科学超电磁炮》的佐天泪子，阳光开朗、心直口快的形象深入人心。一年后的2010声优大赏上，伊藤加奈惠与其老搭档丰崎爱生同时获得新人女优奖，并又在2011年声优大赏获得配角女优奖，演出实力得到观众和业界的一致肯定。



主要作品1

### 真・三国无双 NEXT

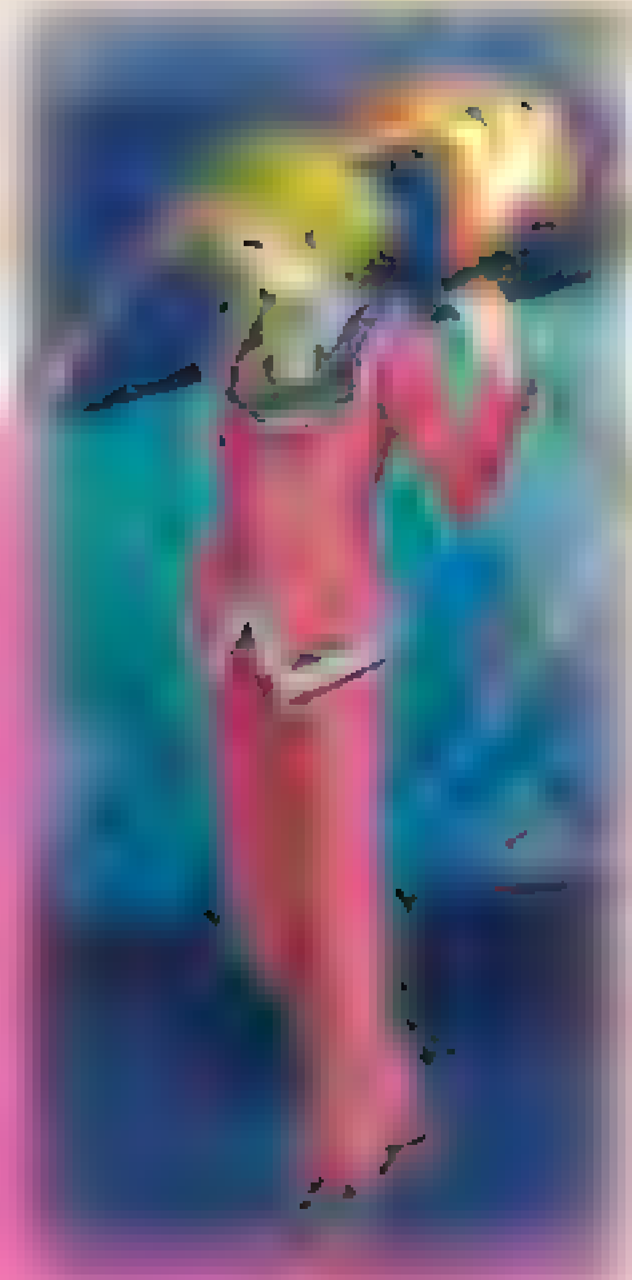
**扮演角色：王元姬**

这款预定在PSV上发售的《无双》新作虽然还未出生，但王元姬确定参战已令无双迷和一干M众（咦？）欢欣雀跃。作为《真・三国无双6》的新加角色，王元姬甫一登场就力压前辈，成为《真・三国无双》中的人气王。王元姬系晋武帝司马炎的母亲，司马昭之妻，真人在史料上的记载并不多，倒是她的祖父王朗因在《演义》中被诸葛亮骂死，更为大众熟知。总结一下王元姬的萌点：犯规的幼女式跑步姿势，良好的胸型，连公公司马懿都心存畏惧的性格，当然还有释放无双时的特写台词“お仕置きよ”（处置你们哦）——君不见网络视频上每每出现该特写，一群M男丧心病狂地大打文字弹幕“谢娘娘恩典”啊。应该说相比伊藤之前的角色，王元姬比较内敛，音量和音调都较沉，不过反而凸显了该声优标志性的鼻音，而鼻音也是个人对伊藤加奈惠最为推崇的地方。

## 主要作品2

## 英雄传说 碧之轨迹

**扮演角色：肯帕雷拉**





## 光明之心

## 主要作品3

**扮演角色：艾亚丽、奈莉丝、阿米尔**

在同一个游戏中分饰3角的声优不多见，而伊藤加奈惠就是其中一名。这三名是在游戏初期可以进行选择的三名女主角，将陪伴男主角进行后期的故事。但你可千万别以为三人只是装束和职业不同——修女的温柔、猎人的活泼以及魔法使的神秘，三名角色的性格不尽相同，而伊藤小姐用她独特的明亮声线，将三种性格都恰到好处地展现在玩家面前。使得玩家在初期选择角色时就会陷入苦恼的思索之中（笑）。游戏中三名少女负责全程帮助失忆的主人公，换言之她们将会与主人公经历相同的事件，共同分享围绕着心键的喜怒哀乐，并无怨无悔地跟随主人公走南闯北泡妹子。虽然三名少女的剧情展开是完全相同的，但伊藤小姐赋予她们的鲜活个性使得不少玩家毅然选择了二周目、三周目，只为了让三人都得到应有的那一份幸福。

### 无常识萌物

根据笔者的观察，伊藤加奈惠从小学到高中的地理和生物……任地猜测，其交友圈内的话题大致与现实世界无关，这里仅以两个例子说明：其一，她认为美国可能并不是一个国家，且一直觉……诞老人不存在的



▲《科学超电磁炮》的四名主要声优，分别是伊藤加奈惠（左上，佐天泪子役）、丰崎爱生（右上，初春饰利役）、佐藤利奈（左下，御坂美琴役）、新井里美（右下，白井黑子役）

# 掌门人

十·一假期休完，今年最后的假也就没了，剩下的就要等到明年的元旦了。于是呢，调整好心态就很重要了，上班的好好工作，上学的好好学习——当然，作为玩家咱们也得好好玩，安排好时间还是不矛盾的，安排不好，尤其在初三、高三这种关键时刻，可就得考虑下取舍啦，毕竟以后玩游戏的日子还长着呢

话说12月越来越近，到时候3DS大作爆发，PSV新主机来临，真是让人应接不暇呢。在此之前，尽量把该填的坑都填上吧，这样到时候咱们也都能毫无牵挂地去迎接新的游戏大潮了

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

## 突然发现

最近才突然发现，原来我家VCD上自带的一张游戏光盘里的游戏全是MD游戏！本来一直以为是SFC的说……原来我小时候玩的全是MD游戏。

郴州 伟大漫画家

**苍穹**：新天利VCD吧？当年看广告，一张盘里竟有那么多MD游戏，超想要一台，不过自然是未果啦……后来才得知附赠光盘里的游戏是无法存档的，用来玩RPG什么的悲剧了点。

**马修**：想起以前某个养兔子的同事的糗事——一直以为新买的兔子是只公的，直到和原来的兔子生下一窝小兔才知道是母的。话说我好像还真错过了这个VCD附带游戏的时代呢，那时候看电视里广告就觉得“真先进”（==）。

在半夏刚出道时，我一直认为半夏是一个boy，但如今有了小编形象才明白半夏原来是傲娇马尾啊！怪不得主持“乙女风向标”，话说小编（MM）们的发型都是什么啊？半夏姐不会真的有这么长的马尾吧？其他MM呢？

六安 振爷

**半夏**：半夏正在向着那么长的马尾在努力。

**马修**：为什么半夏会被认为是男的呢？

**阿鲁**：偷偷透露一下，半夏的发型是黑长直，并且随时可以变形为双马尾。

**胧月**：她倒是想男装，当然这种坑害读者利益的伎俩我是坚决否定了的（冷笑）。

**苍穹**：我们的口号是“只能出现月姐姐，不能容忍夏哥哥”？

只言片语 学校军训时新楼挖管道，结果出现两种猜想「战壕」之谁不听话埋他一天[illegible]

# 掌门话题




年底的PSV，如果能跳过国内商家的爆炒赶上去香港的首发，那还真可以第一时间入手，游戏自然是《真·三国无双 NEXT》了。3DS游戏方面，由于本人手头的《战国无双 编年史》和《超级口袋妖怪大乱斗》尚在坑着，所以还是可以跳过这个集中花钱的年末，但不久后的《俄罗斯方块》以及年末的《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》这些都是要补上的，慢慢来，呵呵。




总而言之PSV是没跑了。人在深圳离香港也就那么点路，不怕JS炒高价格。游戏首发《苍翼》应该会买的；另外就是《大众高尔夫6》吧，稍稍询问了一下，发现周围喜欢这款游戏的人还挺多，春节回老家也能找到人联机。3DS准备继续观望，并非没有想玩的游戏，而是总有一种预感：明年会有新机型……




年底对3DS和PSV都有入手的冲动，想入3DS是因为《怪物猎人3 G》游戏的原因，对主机其实并不满意（尤其是屏幕，像素低，色彩差），想入PSV则相反，完全是因为主机的原因，硬件配置超强，而首发的PSV游戏没有一款对我有很大吸引力。




PSV肯定得买，要玩《恐怖惊魂夜》的新作。不少新玩家也许会因游戏名望而却步，但我要说该系列向来不以恐怖为卖点，而且也不像许多原创文字游戏那样有繁冗的世界观设定，只需从现实的视角体验一篇篇推理名家撰写的精巧故事便可。此外，《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》、《大众高尔夫6》应该都会入手，算是挑战自己的新领域吧。




虽然今年年底的掌机商战必定打得火热，但个人并没有购入PSV或3DS的打算，前者是因为还没有真正能影响我购机的游戏，后者则是因为要等待改良型号公布。话说回来，个人拥有过的主机或掌机，没有一台是首发型号，早就习惯了。以前没地方蹭游戏尚且不急着买，现在蹭游戏这么方便就更淡定了（笑）。




之前小编寄语就说过要买PSV了，3DS则提早购入以减轻12月的钱包压力，可是偏偏现在又公布个《MH3G》的同捆版3DS，这下想逃都逃不掉了，看情况应该会在PSV和同捆3DS之间二选一吧。买PSV的原因当然是为了以后能掌机上玩到质量更高的传统游戏，而3DS为了玩《口袋妖怪》反正迟早也要买的，现在公布个喜欢游戏的限定版主机也正好是时候出手了。




和家乡的好机友沟通之后达成一致，PSV必定会入，然后过年一起联机（虽然不知道到时候会联什么游戏），购入PSV还有另一个原因，那就是港版估计会和日版发售时间相近，于是占尽地理优势的小编们全都跃跃欲试。至于3DS虽然目前我还比较淡定，但是估计12月狩猎热一起再加上《马里奥》，估计我……



年底自然是要第一时间入手PSV，理由嘛自然是因为机器的贩售价格，良心价不解释。首发游戏必入的是《大众高尔夫6》，虽说首发阵容本人感兴趣的游戏不多，但相信很快就会有不少PS3上的优秀作品转移到PSV平台上来，到时候就有得玩了。



PSV肯定是走不掉的，但至于游戏嘛，从目前公布的作品中还没找到自己的最爱作品（其实自己只是希望可以在PSV上玩PS2的游戏罢了），硬要说的话《山脊赛车》、还有《仙境传说 奥德赛》可以期待。另外3DS的《MH3G》套装吸引力极大，现在在犹豫中（要顾着钱包呀）。

# TGS会场纪念赠品大抽奖开始啦！

在167辑的封二，我们预告了将在本辑进行TGS特别抽奖活动，奖品的种类和数量分别如图所示。玩家只需剪下本页右下角的印花，贴到回函表的正面，并写下自己的姓名、住址和联系电话，于2011年10月30日前（以邮戳时间为准）寄往“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部”（邮编730020）参与幸运抽奖，就有机会随机获得其中一款，总共20名，不要错过哦！中奖名单将在掌机王170辑公布！

Falcom《碧之轨迹》
闪灯购物袋



5名

SEGA《节奏怪盗R》
购物袋



5名

Capcom《怪物猎人3 G》
背包



2名



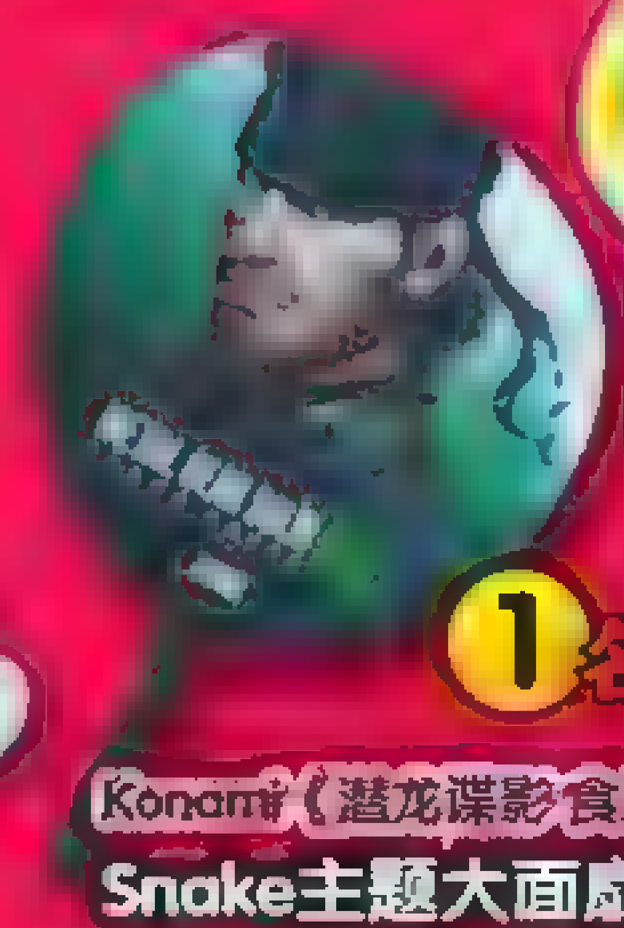
3名

SEGA《初音未来》
主题扇



5名

Falcom
主题玩偶



1名

Konami《潜龙谍影 食蛇者3D》
Snake主题大面扇

TGS2011
抽奖印花

只言片语 《火影忍者 疾风传 终极冲击》QTE+无双 《无双》的终极形态



《逆转检察官2》的黄金眼剧透了啊喂！那个穿横条的上野……话说看到这页的时候立马启动了屏蔽模式但还是透了一张图，导致整本书拿在手上都像炸弹一样的感觉……

哈尔滨 BLOOD

**半夏**：看！师父又有人指责你剧透，你千万不要告诉她最终结局是……

## 爱生活，爱可乐

有一天大伙去吃午餐，其中一个提议去吃麦当劳，于是便看到换杯子的活动。我们对那不感兴趣，可有一个人却表现得兴致勃勃，于是自个儿掏钱买了4份，凑了4个杯子，刚好我们一行4个人，于是便白吃了一顿。他到底有多爱可乐啊！

厦门 丘翔呈

**酷洛洛**：每个喜欢收集麦当劳杯子的人背后都有一群受伤的人……

**阿鲁**：不过貌似也有受益者。

**马修**：为什么最后的感叹是“他到底有多爱可乐”？不应该是他有多爱杯子么？



■某编桌子上一排的可乐杯。

## 300多集的动画

我有一朋友，放假时在看一部300多集的动画，他告诉我一天看30集，10天就可以看完，我问他那作业怎么办？他说：“开学后再说。”我顿时无语。

舟山 孤高の银风

**酷洛洛**：记得以前暑假，躺在家里一星期，把当时270多集《海贼王》动画全部补完……

**半夏**：最高纪录是1个暑假看完190多集的《银魂》，300集真不敢想象。还是看漫画比较好，300多话的漫画一天就看完了。

**马修**：一白天+两个通宵把《热带雨林的爆笑生活》全部TV、OVA、Final都看完的算什么级别？

## RP使用方法

RP RP RP RP RP RP

这次考试成绩暴低。我的RP值应该是很高的（不断在校帮同学做事），为什么还是考这么差啊？为什么？另外RP是否有使用方法呢？

广东 小栋

**白菜**：虽然我不是很清楚RP的使用方法，但可以确定的是，考试分数应该是和RP不挂钩的。再说如果真有使用方法，我也不会用在学校的小测试上……

**阿鲁**：这说明你们老师的RP值优先级高于你的RP值，你需要集合群众的力量才能将其战翻。

**马修**：鲁叔你这是在暗示什么……

**阿鲁**：你猜？



# 3DS扩张滑杆

在TGS现场有没有小编接触过3DS的扩张滑杆，手感怎样？小编们觉得这个滑杆对玩MH3G有没有实质性的帮助？谢谢！

Infinite

**马修：**玩过的进邮箱回答下。

**阿鲁：**没人玩过，现场的试玩没有扩张滑杆。

**马修：**好，我帮你回吧。去过的鲁叔表示：没人玩过，现场的试玩没有扩张滑杆。

**苍穹：**不是可以去摸Capcom的Showgirl……手上的滑杆么？

**阿鲁：**那个只能摸，玩不了游戏。

**胧月：**手感还行，要是想像PSP一样完成所有操作，这个东西是必须的。不用也行，但转视角慢了就会被打。

**阿鲁：**我没摸，我害羞。

**马修：**又不是让你摸Showgirl……

## 166辑热点话题之作为一个猎人，是继续等PSV版，还是直接买3DS版？

我还是准备再观望一阵，等3DS上的《怪物猎人3G》发售后，再根据玩家的评论来决定，如果手感上没有大问题可能会入3DS版的，但我还是更期待PSV上的《MH》新作，当然，钱也是个问题。

上海 蛤蟆闲人

3DS，不解释！

上海 张晨

看情况，如果表现好，绝对会入手！

本来就是任饭，又很想玩（只听说过没玩过），当然是3DS版的。

乌鲁木齐 无为

表示3DS版必入，PSV版随缘。

泉州 落后人

买3DS不是冲《MH3G》去的，淡然等待PSV上的《MHP4》，3DS上的《MH3G》没搞头了，坐等《MHP4》在PSV上出现。

桂林 艾斯

先去网上下个模拟器玩3DS版（如果有模拟器），然后继续等PSV版。

无锡 醉方休

等PSV版，根据卡普空的一贯作风，PSV版的《猎人》只是时间问题。

马鞍山 Rocketboy

等待PSV版，对3D不感冒。不过卡普空太不厚道了，竟然背叛了Sony，脏话什么的我就不说了。

太原 Lelouch

3DS版……有朋友今年从国外带回来送我。

常州 片翼のmo

已经入了3DS，买正版《猎人》。如果PSV版出了，也买入。

北京 海豚

作为猎人，我肯定不会错过《猎人》的优良作品，而且比起现在没消息的PSV版，把握住已有的3DS版才是王道。

郑州 苍穹

**马修：**真是个众说纷纭的话题，包括了无视平台的猎人，以及偏向于索尼、任天堂两方的猎人们的观点。作为实力派第三方的Capcom的影响力有目共睹，且熟知业界规则，这次将《MH》转战3DS平台，自然有其厂商的长远打算。不管怎么说，作为玩家，玩得高兴才是真的。下辑继续给大家带来这个话题的讨论——如果这期间公布了PSV版《怪物猎人》就更戏剧性了，不过短期来说可能性似乎不大。

## 165辑热点话题：游戏“真饭”应该是怎样的？

每作游戏都必买正版，不用金手指。

上海 Zero

首先当然是热爱游戏，这是前提，不管你玩的是什么类型，不管你玩多少，只要内心爱着就能表达一切。然后就是会对自己所爱的游戏进行实践（玩），并去研究。

伊格

不以物喜，不以己悲。自己只一如既往地坚持，任饭不会因为3DS降价而成为任黑，只坚持自己喜欢的游戏。

洛阳 竹竹

喜欢玩，但不常玩，但周边（笔、眼镜布）都会关注。

大连 周易达

入正版（最好是限定版），周边尽可能地入，最重要的是无限的热情！

杭州 Ayano

用认真的态度对待游戏，而不是随意地打发时间。对自己喜欢的游戏有其持久的兴趣，并非“通关后删除”，不被别人的想法影响，而反复玩自己喜爱的游戏类型。

北京 K

对喜欢的游戏有着详细和独到的简介，还有就是买正版或者是限量版的产品和游戏去收藏，最后就是去创造记录式的成就了。

苏州 小茗

对一款游戏死啃，不啃到骨头不罢休。

天津 天之痕

一定要详细了解，而不是匆匆略玩，最好把周边也多少了解一下，这才是“真饭”。

抚顺 Key·随意

正版是一定要有的，有闲钱还要买周边，像我们这种穷的就只要在同学中不停宣传就足够了。

天津 YZX

爱玩，会玩，最主要的就是爱游戏。

洛阳 脑甜葱

机不离身，有不断探索的精神，并能在游戏中有所感悟。

清远 HB

**马修：**每个人都有不同的支持方法呢，嗯，大家一起加油吧！

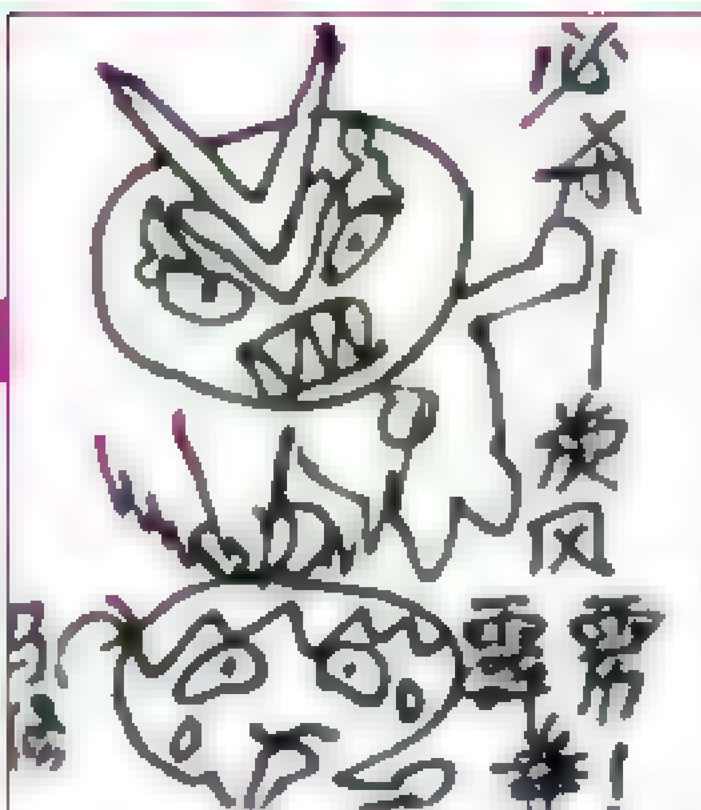
只言片语 《生化危机 佣兵3D》的8个人的特殊服装打出了7个，终于只差1个了，累……

# 玩家画廊




玉林 陈海松

马修：这个眼神的艾鲁猫……实在是太冷了。




南宁 小智

马修：小智同学给惨遭酷洛洛殴打的本人提供了物证。




嘉善 Solo

马修：这太鼓的表情看起来还挺享受的……




苏州 血祭狂歌

马修：初看的时候没反应过来这一摞书的用意，后来才反应过来，原来是压缩包。

FOXMI
SNAKE... ???

贵阳 孤狼

马修：箱子里的蛇叔四肢有些瘦。




看了165辑的鬼话专题，便心血来潮拷了几部鬼片晚上在被窝里看，结果当天晚上我悲剧了，翻来覆去睡不着，满脑子都是电影里的镜头……

南通 春春

马修：呃，睡觉前尽量不要看这么刺激的嘛

请鲁叔回答我两个问题：1.宅是什么？我一直不懂；2.人变宅了，能脱宅吗？

阿鲁：1.宅是一种信仰 2.……以改变的

我的一个同学一天之内除了吃喝拉之外，其余时间都在面对游戏，小编中也有这样疯狂的玩家吗？

广州 Q鱼

马修：赶攻略的时候都很疯狂，不过"吃喝拉撒睡"后面的两项还是要有的

小编们常称呼阿鲁是鲁叔，可阿鲁和众小编都称呼白菜为"老师"，难道白菜已经……请务必回答，拜托了！

太原 马文瑞

马修：小编们这种称呼其实就类似叫外号差不多，不必当真啦，白菜老师就算是老师也是很年轻的老师

话说自从入手3DS，PSP就完全被无视了，天天通宵玩3DS，结果有次老师突然家访，一脸说不出的表情："XX，你遭天谴了！"

常州 神之叹息

马修：你们老师竟然说出如此风韵十足的话，到底是因为他看不惯你通宵玩游戏，还是因为不爽你有了3DS轻视了PSP呢？

164辑69页的战斗菜单列表里的Sunny和D·S，让我不由得想起了《UCG》的两位小编——晴天与D·S

马修：被你猜中了，那两个名字对应的就是《UCG》的晴天和D·S

想投一篇稿子，都写好了，可是第二天发现稿子不见了，一问才知道进了回收站

马修：是被别人删的……还没有继续清除回收站，庆幸吧

开学时，看到高一军训，于是我也想起了以前军训时的情景。一转眼明年就高考了，希望《掌机王SP》能给我带来好运

舟山 LHT

马修：时间总是过得很快——经历过这些的马修每次看到军训、……分班什么的，便会发出如是感慨

《塞尔达传说 时之笛》特典外包装上的地址、姓名一栏写着"张剑样"，无比自豪啊！

马修：XX样……难道是从日本邮购来的？

小编们夏天过得怎样？希望你们越来越给力哦

永康 杨…

马修：小编们的夏天基本就是上班下班玩游戏什么的，话说写下这段文字时，深圳的夏天正好刚过去

3DS降价时虽然感觉一片黑白，但理解聪哥，所以我并没有恨。Wii U出了一样照买。

佛山 洪文锋

马修：希望这是任天堂能引以为戒吧，市场确实很无情，这次大幅降价已经伤了不少支持者，再来这么一次可就真出"狼来了"效应了

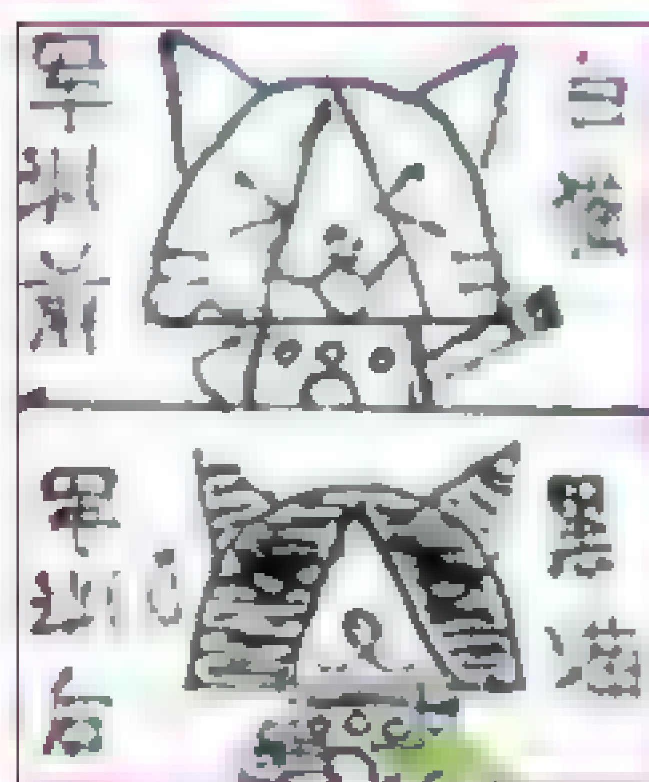
## 通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书

| 笔名 | 刊载辑数 | 刊载栏目 | 文章标题 | 需要提供资料 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 宿酒醉 | 151 | 自由谈 | 书柜畅想曲 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| ZYH | 158 | 玩家点评 | AKB1/48 星恋之梦 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |



只言片语 降价只是一个现象，等3DS…

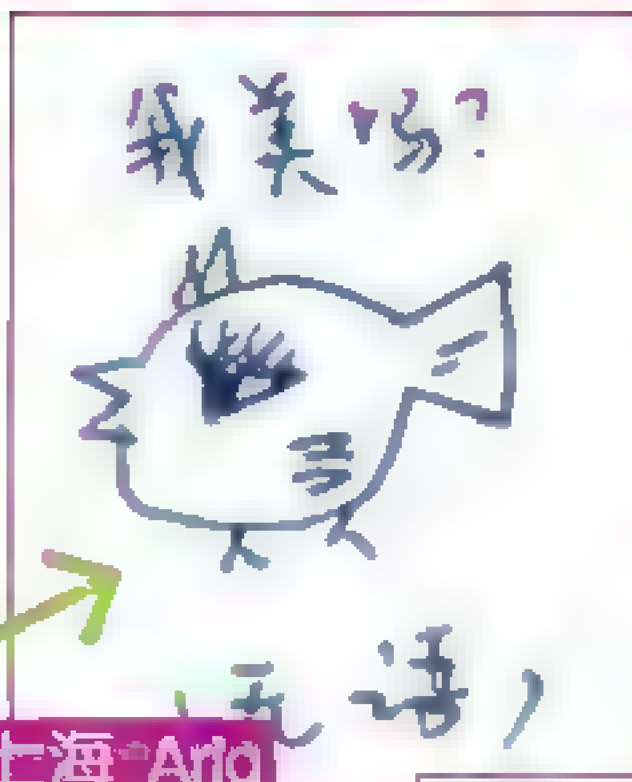


上海 蛤蟆闲人



贵阳 唯心百醉

马修：有点大头风格的Snake，看一眼本人就想到了粘土手办。




上海 Aria

马修：一只又囧又美的肥鸟，哈哈。

马修：告别了黑影问号形象的半夏，有点破茧而出的气势。

马修：白猫被晒成了黑猫，还好脸中间的三角区域没给晒黑。



唐山 轻音部の存

马修：风格唯美细腻的阳光少年，眼睛看起来挺有神的。



天津 千月墨痕

马修：图旁边的文字是"可强制对手投降并没收对手卡组"，鲁叔够逆天！



乌鲁木齐 无为

## 大学的游戏生活





高中毕业了，原来能联机的朋友都各自走了，没了机友我表示压力很大，吃不好睡不着，希望在大学里能找到机友，这样的游戏生活才有意思。

杭州 第六天魔王（男）

前段时间终于见到了第六天魔王同学，并且联机一起玩，想说魔王同学玩游戏很厉害呀。

杭州 Ayane（女）

UKY：根据个人经验，大学才是联机的天堂，高中跟它比起来只配叫地狱。

白菜：大学永远是在寝室泡电脑的比较多。想找朋友联机，有时还得自己发展。我曾经让一名只懂得"PS足球"的同学通关了《女神侧身像》。

酷洛洛：发现这两位读者的回函表有联动，于是一并登出来好了。话说第六天魔王同学，你可不要身在福中不知福哦（坏笑）。

马修：不知道这两封来信有没有时间差……

## 《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、46、55辑，第62、63、65－69、71、74、75、77－79、83、84、88、92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、97、104、115、130、131、133、135、148、154－158辑，定价：9.8元。159、160、162－165、168辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第3、11、15－20、28、29、[illegible]、[illegible]、[illegible]7辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价：28元。《PSP专辑VOL.12》、《PSP专辑VOL.14》定价：32元。《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，定价18.00元。《卡牌·桌游》第9－12辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部 收，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

# FAQ 电台

前两天去逛了下本地的著名电脑市场，逛到一栋楼发现整整3层楼全是批发苹果产品周边的，各种皮套、外壳、屏幕等配件，人流穿梭不息，所有的铺位都在忙碌不停，一派繁荣景象，不禁感叹苹果产品的流行之势，连这些山寨周边都能卖得如此之猛。只是不知道乔布斯离去之后，苹果还能否一如既往地保持这样的势头呢？让我们拭目以待，下面来看看本辑的问题。

LIKY

请问《口袋妖怪》有没有可以与其他地区玩家联机的PC版游戏？官方同人都可以，如果没有，请小编帮忙告诉我一下怎样与其他地区的玩家联机，非常感谢。

北京 郝骏

官方的NDS版《口袋妖怪》通过Wi-Fi就可以联机。同人的有一款名为《Type Wild》的《口袋妖怪》格斗游戏，平台为PC，通过LunaPort MTSP可以联网。另外还有非官方的《口袋妖怪》在线对战的软件，基于第四代的PBO和基于第五代的PO都是不错的选择。最后提一下，无论是用LunaPort MTSP联网，还是使用PO、PBO，都要确认电脑已经安装了.NET Framework才能正常运行。

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★

PSP的金手指都有那些格式的？相应格式的金手指编码有区别吗？还是任何一个代码都可以在任一金手指软件使用？

郑州 王豪

目前主要使用的金手指格式文件分别为cmf和txt两种，其中cmf为金手指Cheat Master的代码格式，而txt格式则对应Free Cheat，不过如今两种金手指格式在两个金手指上都能够通用的。此外还有SCM和TAB格式，不过这两种格式现在已经很少使用了。

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★

PSP玩游戏的时候会出现时间变慢或是动作变慢的情况，这是怎么回事？卡我用的是TF卡，不是索尼的记忆棒，是这个原因吗？还是主机有问题。

武汉 张帆

造成这个现象的原因有两种可能，一个就如你所说，可能是TF卡读取速度不够快造成拖慢或者卡，另一个可能是CPU频率问题，请将CPU频率设置为最大的333MHz，看看能否解决。

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★

我的小P的声音忽然变小了，带上耳机也没用，比以前小声多了，这是为什么？

东莞 冼铭智

在PSP的“声音设定”中有一项“AVLS”的项目，打开该项目后小P的耳机音量会受到限制，这项功能主要是为了保护使用者听力不受损，但是最大音量就会比以前小不少，看看是不是打开了。如果不是这个原因，那有可能是机器本身硬件问题，不过你可以试



只言片语 3DS各方面都不错，除了该死的日文以及上下不等大的屏幕……（中山 王国峰）

试“AudioBoost”这个插件，该插件可以提高PSP音量

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★
求个PSP的播放器，PSP自带的那个播放器太多限制了。

韶关 詹治

推荐你使用PMP播放器，支持MP4、AVI等格式，还可挂载字幕，无论功能还是播放效果都要比自带的强很多。

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★
贫道在玩以前的游戏《女神侧身像 负罪之人》，请问一下有几个结局，达成方法能否简要说一下。

乌鲁木齐 黎翔

游戏一共有4个结局，分别是：A 完美结局（最终BOSS：冥界番犬ガルム），达成条件是一次也没有使用过女神之羽（不包括第一章第二战的强制使用）；B.普通结局（最终BOSS：主角老爸セオドール），达成条件是第2章剧情结束时用过1次羽毛，以后再也没有过羽毛；C.坏结局（最终BOSS：女武神ヴァルキリー），达成条件为第2章剧情结束时用过两次羽毛，以后再也没有用过羽毛；D.芙蕾肃清结局（最终BOSS：女神フレイ），达成条件为第2章剧情结束时用过两次羽毛，第三章、第四章各使用两次羽毛

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★
小编们，我的PSP有时听不到一部分声音，就是只有BGM，没有人物声音，是什么情况？

苏州 臣

这种事情十有八九是游戏文件的问题 首先确认是不是游戏本身没有语音 如果确实是该有语音的时候听不到语音，就进设定里面调一下音乐和音量的声音大小（一般游戏都有），调完了还是没有效果，那么就看下你的游戏的文件格式，因为不排除老游戏在压缩时删掉动画语音的可能，如果是CSO的话可以去下个完全版的ISO

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★
向白菜提出关于《深渊传说》的问题：1.关于魔武器，是如何知道上限ATK是9999的呢？按说练起来是相当费时的。2.我没有入手娜塔莉亚的弓エルヴンボウ，这柄弓在哪儿入手？3.达特教会右边，从中间白色谱阵上去时能看见一个宝箱，如何能入手呢？4.魔武器解除封印后的杀敌数会继承到二周目吗？

北京 孙贞卓

1.由于《深渊传说》不是一款完全新作，官方早就给出了这个问题的答案了。2.这把弓只能在流通据点的“ディンの店”中通过委托制造。制造需要130Pts，必要交易品“ハイランドルビー”（只能在贝鲁肯德西南方向的探索点获得），还有“银矿石”与“颜料素材”各一个，选择“作成レベル4で投资大”，就能成功制作出来了。3.首先由楼梯前往2楼，进入左边的门来到大厅上方，然后从左侧上方的门进入，穿过直线走道，然后进入右下方的门，接着进入左下方的门，再次穿过直线走道，进入左下的门，穿过一个L字的走道，然后从左上的门进入，最后一直顺着路走，就能来到中间有个凹洞的场景。在凹洞处使用缪翼，就能落到宝箱的所在地，之后顺着楼梯往下走就能从落穴回到2楼的右下角了。4.在GRADE SHOP里买“战斗情报继承”可以把杀敌数继承到二周目了

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★
大部分PSP游戏都有安装文件，对于玩D的玩家来说没有存在的意义，有什么办法或软件可以清除ISO里的安装文件，又不会影响游戏的运行吗？

广州 Q亘

的确是有办法可以手动删除掉安装文件，或用压缩过的动画和音乐来替换原始文件，以此来达到缩小ISO容量的目的——即RIP。常用的软件有UMDGEN、PSPForce等，具体的教程有所差异，限于篇幅这里无法一一细说，有需要的玩家可以自行上网搜索。不过并不是所有的游戏都能简单RIP的，部分ISO在RIP过后会导致游戏无法运行，在操作前切记备份原文件

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★
《女王之门 螺旋混沌》的各个结局如何达成？

南通 朱鑫嘉

本作一共有4个普通结局和一个真结局，完成4个普通结局后再次通关会追加两个隐藏关卡，完成后就能开启真结局并欣赏隐藏的养眼动画，4个普通结局的路线如下

29话选择A路线→32话选择Aa路线→42话选择A路线——アリス结局。

22话进入不知火舞路线→29话选择A路线→32话选择Ab路线→42话选择A路线——舞结局。

22话进入莉莉路线→29话选择B路线→32话选择Bb路线→42话选择A路线——リリ结局。

其他路线——まろん结局。

※第22话的分歧是根据几位女性角色的好感度来定的。这个好感度跟关卡中用指定角色完成胜利条件有关，想走哪条路线就让指定的女性角色打倒BOSS。




**虽然游戏编辑的工作主要是和游戏机以及各种稿件打交道，但遇上游戏展会、日星来访等情况时，我们这些平时宅在办公室的小编们就要变成出访记者，前往第一现场展开追踪报道。在本辑“阳光学员”，就由采访经验丰富的酷洛洛为大家介绍一下这方面的工作内容吧！最后还有前往TGS进行现场报道的三位小编的切身感受，绝对新鲜出炉。**

# 编辑的采访&会场报道

文 酷洛洛

## 1 联系

小编可不是狗仔队，不提前打招呼就去现场可是会遇到各种尴尬情况的，因此小编们在出访之前都需要和展会主办方或者相关日星的经纪人公司进行联系。锁定需要出行采访的目标活动后，小编会先查阅该活动的相关详情以及主办方联系方式，通过邮件、电话、MSN、QQ等方式与主办方取得联系后，就可以申请本次活动的摄影以及采访等权限。在经过一轮协商并取得对方同意后，就可以进行下一步准备工作。

## 2 协商

并不是每个活动主办都可以随意让媒体进行报道的，游戏与动漫展会还好说，但遇上演唱会、制作人、动漫歌手与声优的个人专门活动时，由于容纳媒体存在限制，联系途中难免会出现阻碍，这时候就需要与主办方“谈条件”，以作为资源互换。至于条件的内容可以说是多种多样，可以是硬广告、新闻等等，由于涉及商业因素，酷洛洛在此就不扩展了（笑）。

## 3 器材准备

顺利获得采访权限并确认出行时间后，小编就可以准备出访所需要的器材工具了。如果是个人采访，除了带上一台成像好点的数码相机或单反，录音设备也是必不可少（尽管酷洛洛大多数情况下都拿智能手机代替录音笔）。如果现场允许录像的话，必要时还需要带多一名随行的同事负责摄像工作。如果是演唱会等舞台活动，虽然可以忽略录音设备，但摄影器材就需要升级，至少要有一台长焦数码相机，否则若是现场拍摄位置不好，就很难捕捉到舞台的嘉宾特写，如果要画质好点，还得用单反+长焦镜头。



## 4 拍摄技巧

小编的摄影技巧虽然远赶不上专业的摄影师，但一些现场拍摄技巧还是要略懂一二的，至少不能让读者忍受一张张模糊不清的现场照片吧？例如在游戏展中往往会提供游戏的试玩展台，小编需要拍摄展台上方的各种广告灯管时，就需要将相机的“曝光补偿”数值降低，好让取景的整体亮度降低，否则拍出来的广告灯会因为曝光过度而只看见白色，若遇上室外背光的状况，就应该调高曝光补偿，否则阳光下的人像就会呈一片黑。另外拍摄演唱会、舞台活动等非静物目标时，就要选择运动模式或手动调节快门速度，以减少拍摄期间人物移动而造成图像模糊，即使在同一拍摄角度，也应该多拍几张，以提高后期选择处理图片的空间。

## 5 后期处理

出外采访完毕后，小编们就需要对这次获得的素材进行加工，包括采访的录音听译、撰写现场报道文本、处理图片等工作，将此行的所见所闻合理整合。其中部分取材的照片以及采访稿可能需要将稿件提交给主办方，经审阅批准后才能刊登。最后将整合好的内容交给美编进行排版加工，完毕后一份完整的采访或展会报道就完成了。

## TGS三人行



[illegible]首先各种准备工作自然要做[illegible]一个星期前就得开始做准备了。[illegible]天展会跑下来后脚趾头[illegible]会自然给力，当然也享受到了各种[illegible]试玩游戏时得负责拍照摄影，玩过[illegible]想玩自己喜欢的游戏？先把工[illegible]



[illegible]于爬山，区别是爬山能在过程中直[illegible]神经却会被平地欺骗，回到宾馆才[illegible]儿坐下来，只是别原地立定，不然[illegible]逛街来锻炼腿力，还是单身[illegible]增加好感度——就说你要当战地记[illegible]



[illegible]只要把握好机会，就能够得到各种“优惠”。[illegible]是他的FANS，请带上他作品的游戏[illegible]采访完之后还可以主动请求合照，也算解除[illegible]

# 小编寄语

## 苍穹

◎国庆4天短假期，考虑到各景点都是人满为患，再加上有不少工作，也就没有考虑出行或返乡。几天全憋在家中看书码字，时间和节奏把握比较自由，倒是找回了一些当撰稿人时的感觉。

◎9月一口气填了不少"书坑"：《闪灵》、《三国史话》、《暗杀丰臣秀吉》、《镰仓战神源义经》。乍一看几本书之间的内容跨度还蛮大的……汗。话说回来阅读在当今这个年代已经算非常廉价的消遣娱乐方式了，100元"大钞"进超市买不了多少东西，网上购书却能寄来一大箱，看上好一阵。

◎上辑由于要赶攻略，无暇抽身去围观《UCG》的审碟，后来赶紧抽空补了一下视频内容。看完"2011 UCG东京冒险之旅影像纪实"后只有一句话：鲁（蹦音）叔（促音）太亮了

## 胧月

★这段时间游戏买得甚频，《ICO》&《汪达》合集之后又是《356猛将传》，11月还将购入个人的第二款3DS游戏《超级马里奥3D大陆》，有"索匪"朋友问：你这是中什么邪了？——你们哪里懂我。

★现在玩《三国杀》迷孙尚香必抓，小乔虽是本命武将，但天敌多且操作难度大，以目前的水平无法驾驭，还是能原地起爆的"奶妈"用起来爽快。顺便，自从用了两盘老诸葛且刚好都与白菜老师是敌对势力，他就再也不坐我下家了

★生日饭当天共有13人赴宴，乃各同事生日饭中的人数之最。我是该庆幸自己好友多呢，还是该觉得这数字不太吉利呢……

## 乌冬

◆夏季日剧开播的时候本来打算要追《荒川爆笑团》、《全开少女》和《名侦探柯南 给工藤新一的挑战书》三部的，结果计划不如变化快，看完的只有半路才追的《勇者尤彦和魔王城》。这部片可以说完全是给宅男看的，内容表面上是仿《DQ》的勇者打魔王的故事，但事实上各种地方都在吐槽《DQ》的设定，而且还有时下热门的捏他，当看到在恶搞AKB48那集的时候真是笑喷了，在此小推荐一下。

◆接下来期待秋季日剧有《解谜要在晚餐后》和《我不能恋爱的理由》，其中第一个是由人气小说改编的推理剧，剧本和案件的质量应该有保证，果然秋季还是推理剧的天下啊。第二个当然就是冲着大岛优子去的，话说优叔自从《小田雾响子的谎言》后也很久没出演过别家的日剧了，而且这次还是富士电视台的9点档，绝对得支持。

## 酷洛洛

◆感谢Capcom亚洲主管福本雅之带来的见面礼，于是我有意向重新买一台360把玩了。在聊天时谈到现在中国的小孩子都玩些什么游戏的时候，不知为何我们都想起那款名为《赛尔号》的儿童网游……另外在谈及《MH3 G》和《MH4》在3DS平台推出而不是PSP或PSV时，福本略为尴尬地笑道："这是日本那边制作人决定的事情呀。"然后指了指167辑《掌机王SP》第41页的辻本良三……

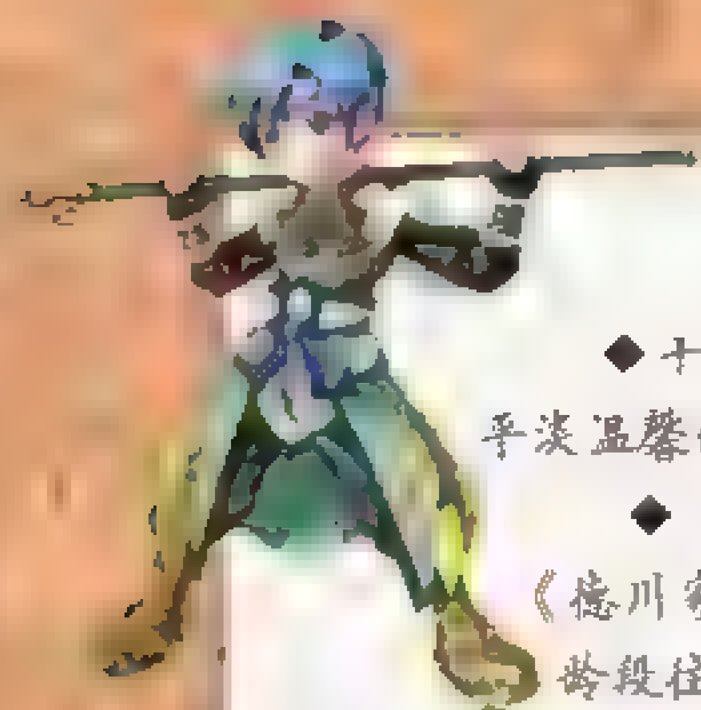
◆国庆前去广州漫展与绿川光见面会采访之余，还顺道在老家住上两天，期间二老问我什么时候结婚，于是自己心里暗自吐槽：我今年才多大。

## LIKY

◆国庆期间大学同学毕业十年聚会，一张张熟悉的面孔又鲜活地出现在眼前，虽然多年未见，但听着对方一口叫出你的名字，那种感觉足以让你满足和感动，十年时间不算短，但不会磨灭同学之间的珍贵情意。

◆这次回老家是怀旧之旅，除了同学聚会，还专门去了自己当年所读的小学一趟，学校新修了教学楼和操场，几乎已看不出来当年的样貌，我只能在一些角落寻找当年校舍的痕迹，在脑海中努力复原当年学校的模样，回味着小学生活的点滴，掐指一算，离开这里已经21年了，感谢你，我的母校。

◆有人说，苹果没有发布iPhone5而是iPhone4S，第二天我才明白，原来iPhone4S代表"iPhone for Steve"，这真是一个凄美的故事。



## 马修

◆十·一哪也没去，在家和女朋友过了个平淡温馨的小短假。

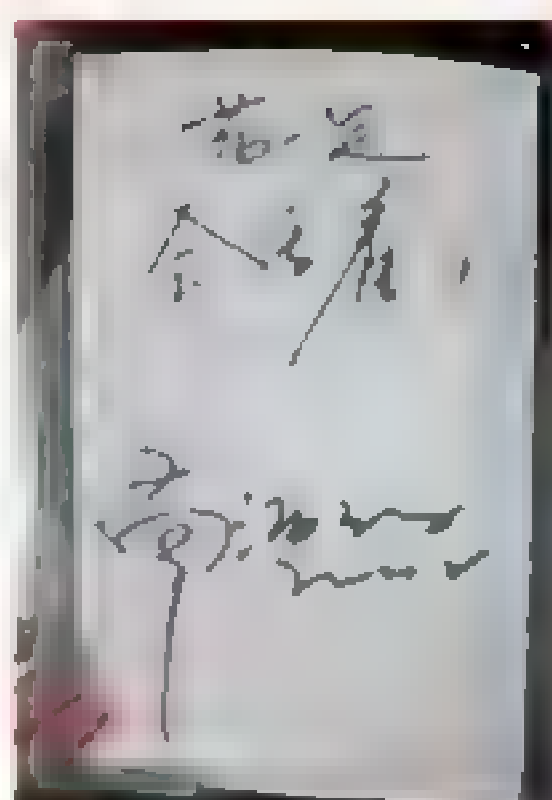
◆《老夫子》漫画重看完，又开始重看《德川家康》了，这种级别的作品，不同的年龄段往往会看出不同的感觉。

◆近来打发乘地铁时间玩的游戏是《蒸汽机车GO》，坐在电车里玩蒸汽机车模拟驾驶游戏，自己都觉得怪。

◆前两天用NDSi接收口袋妖怪官方给《黑·白》配送的超梦，习惯性地开机，没打开。我就奇怪了，NDSi之前正常关机的，也没停用几天，怎么就没电了呢？忽然反应过来，我是按3DS的按键布局去按POWER键，结果按了SELECT。话说任天堂的各代各版本掌机就不能把按键布局做一致么？



## 半夏



★广州漫展的收获之一是通着三叔签了如图上内容，其实身为小花大饭我应该请三叔他同意把小花嫁给我才对，失误啊。

★同样是广州漫展，带着3DS擦了50多位玩家，使用的Mii名称是ZJW和UCG（中间换了一个Mii形象），如果有读者被擦到一定要写信告诉我啊。

★漫展的另一收获是一套价格低到不可思议的《特殊传说》简体版漫画，有点《哈利波特》的奇幻风格还是十分好看的，小小推荐一下。



## 咕噜（美编）

◆黄金假期只有短短的几天，又碰上下大雨刮台风，想出门远行的念头都立马烟飞云散了，老老实实地呆在家里泡连续剧吧……

◆我是属于典型的慢热型，当所有东西都火的时候我不想理，但火过头了我又会关注。像现在的《裸婚时代》，身边的姐妹们都说简单的幸福是最真，我看后没有这么乐观，我觉得在现实面前一切都还是那么残酷，像婆媳关系、生孩子、夫妻生活……任何一个现实出了问题都可能让婚姻破灭，真不是一两句能说清楚的。我只想说“婚姻有风险，裸婚需谨慎”。

◆奉献经典台词一句：做人家的老婆，要经得起谎言，受得起敷衍，忍得住眼泪，放得下诺言。

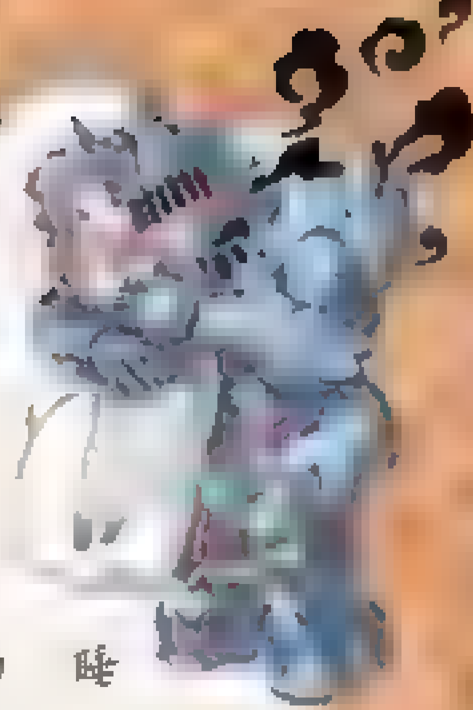


## 澄香（美编）

☆十·一假期不仅扎堆出游的人多，扎堆结婚的也多。

☆通常情况下，晚上睡觉前手机一定要关机。某日忘了查看手机是否关机，结果半夜来了一个电话惊醒正熟睡中的我，那个抓狂……

☆真正爱一个人关心一个人，不是整天在他旁边提醒和指责他的错误，更多的是给予对方宽容理解及鼓励。



## 阿鲁

■为了完成《碧之轨迹》的攻略任务又是各种通宵达旦……不过好在是自己喜欢的游戏，虽然累，做起来还是挺开心的，而且一想到马上就要到手的《碧之轨迹》和《AKB1/48 星恋关岛》的限定版就各种激动，睡觉什么的以后再说吧。

■从10月1号起，香港AKB48官方店开始清理库存，全场所有商品半价销售，于是趁国庆放假，和乌冬一起到香港官方店去逛了一下。当然实际情况有好有坏，好处就是可以无视商品原价各种扫货，坏处就是我们去得太晚了，好东西早就被近水楼台先得月的香港粉丝给抢光了……



## 白菜

□本月发生的最值得纪念的事，自然是跟最喜欢的男声优绿川光见面了。在进行采访的时候，我离绿川的距离只有1米左右，心里紧张得不行，说话都有些虚……好在采访本身并没有受到影响。由于时间非常有限，事先准备的一大堆问题最后只问了6个，而且除了规定的提问以外也不能与声优随意交谈，结果关于《Fate/Zero》的应援完全就没机会提到。这算是美中不足吧。

□十月新番《Fate/Zero》不可不提。第一话为了交代整个故事的背景，直接用了48分钟的时间，而且全部剧场版画质，一个镜头都没有崩，实在是太神了！ufotable我信你啊！坚信第二话也能保持下去！

□3号去广州采访，回程途中前往天河城体验了一把《MVC3》的街机，九兵卫和胜负师都相继下场，从没用过摇杆玩本作的我也跟着搓了两把，虽然手上的反应慢了一点点，但总比跳不起来的九兵卫和找不到按键的胜负师要好过一点（三个手柄党），这是我第一次在街机上玩《MVC3》，相信也是最后一次，接下来就等年底PSV上的扩张版了。



## sienna（美编）

◆最近在学习Painter这款绘画软件，刚开始以为自己有画画的功底应该不会太难，谁知用了电脑画板才发现，用电脑画板画画和平时画画不太一样，感觉好像自己都不会画画了，没办法，只有从头开始学习了，看着书慢慢的反复练习，当看到自己画出的练习成品时还是很有成就感的。

◆某天在网上查了一个文具批发市场的地址，决定去采购一些画画用的东东，好不容易转了两次地铁到了目的地，却怎么也找不到，一打听，原来这个批发市场早在一个月前就搬迁了，我还真是悲催呀……



## Juxi（美编）

◆国庆节悲惨地在家做了几天煮饭婆，劳心劳力侍候老妈跟各位兄弟姐妹，还被笑说越来越像个妈妈了，加上某人特得意地说自己有九天假期，最后居然一身轻松地跑回老家骗吃骗喝……实在把我刺激得不轻。

◆近段时间天气转凉，温度不冷不热非常舒适，不过白天时间也慢慢变短，每天晚上回家天都已经黑了，迟到的秋天终于来啦！

# 想秀你就来

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

# 交流空间

## 吴天豪　昵称：Sora



性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP、NDSi、GBA SP

喜欢的游戏：《口袋》、《深爱》、《FF》

地址：辽宁省沈阳市皇姑区黄河北大街253-1号

邮编：110034　QQ：774870874

想说的话：自求多福。

## 苗堃婕　昵称：苗苗

性别：女　年龄：18

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《口袋》、《梦幻之星》、《FF》

地址：广东省深圳市福田区天健世纪花园7栋9A

邮编：518000　QQ：512872360

Email：512872360@qq.com

想说的话：《掌机王SP》大赞，让我彻底迷上了掌机。

## 吴家宝　昵称：MAX

性别：男　年龄：29

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《战神》、《机战》

地址：广东省广州市越秀区先烈中太和岗路22号4幢401

邮编：510070

Email：max163_com@163.com

想说的话：旅游、打机两不误。

## 李锦威　昵称：艾斯

性别：男　年龄：18

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《太鼓之达人》

地址：广西柳州市河东经济开发区邮政代办所

邮编：545006　QQ：414791304

Email：lijinwei414791304@163.com

想说的话：我说这辑《口袋妖怪》那视频里AK47那招太那啥了吧……

## 周宇坤　昵称：Shadow

性别：男　年龄：15

拥有掌机：3DS、PSP、NDSL、GB

喜欢的游戏：《MHP》、《太鼓之达人》、《MGS》

地址：上海市虹口区九龙路515号2309室

邮编：200080　QQ：412166758

Email：zhou1065514192@163.com

想说的话：I love MHPAKB。

## 许少玮　昵称：Rocketboy

性别：男　年龄：22

拥有掌机：NDSL、GBA SP

喜欢的游戏：RPG

地址：安徽省马鞍山市雨山区向山平南一村26栋506号

邮编：243000　QQ：578099010

Email：578099010@qq.com

想说的话：二次元、三次元，两手都要硬！


只言片语　虽然中考没达到期望分数得不到PSV，但我可以存钱，我一定会成功的！

## 易超凡 昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP go、NDS
喜欢的游戏：RPG类
地址：江苏省常州市新北区蓝翔新村48幢丁单元302
邮编：213000　　QQ：1176203173
想说的话：诚招天下的玩家做朋友。

## 王豪 昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP、iDSi、GBA SP
喜欢的游戏：除了操作感差的都喜欢
地址：河南省郑州市中原区工人路11号院南楼西单元1楼西
邮编：450007　　QQ：1650452080
想说的话：高三了，游戏时间又少了好多，天天机械生活啊……

## 杨运帆 昵称：伟大漫画家

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：河南省郑州市金水区农业路与文化路交叉口金国大厦9楼博雅画室
邮编：450000　　QQ：1289719121
Email：1289719121@qq.com
想说的话：3DS降价太给力了！

## 薛力行 昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《FF》
地址：广东省广州市天河区暨南花园4栋2103房
邮编：510630　　QQ：1136079175
Email：james669933@163.com
想说的话：永远支持《掌机王SP》。

## 皱石俊 昵称：阿道夫

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：很多，特别是《口袋》
地址：贵州省铜仁市附中初二（7）班
邮编：554300　　QQ：1277077451
想说的话：暑假还是很无聊……

## 王天旭 昵称：萝卜

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：ACT、A·RPG、MUG
地址：吉林省长春市高新区前进大街2699号吉大南校南苑三舍134寝
邮编：130012　　QQ：1193811962
Email：wangtianxu446@163.com
想说的话：我胡萝卜又回来了！想死你们啦！

## 夏一皓 昵称：TT

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《机战》
地址：上海市闵行区上中西路735弄6号1101室
邮编：200237　　QQ：1285604030
Email：zhoujiehun@sina.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 杨闽成 昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：辽宁省调兵山市宏大小区4号楼一单元202室
邮编：112700　　QQ：408031844
Email：408031844@qq.com
想说的话：物价越来越高，攒钱党上不起啊！

## 陈移山 昵称：山神

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《梦幻之星》
地址：广西博白县六十米大道农贸市场五一1号楼
邮编：537600　　QQ：736403580
Email：736403580@qq.com
想说的话：今天拿到了PSP，刚在网上买的，路过书店看到《掌机王SP》，然后就买了，第一次买。

## 付伟健 昵称：腌甜葱

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《无双》
地址：辽宁省沈阳市沈河区沈州路29-2171
邮编：110014　　QQ：819471386
想说的话：沈阳《掌机王SP》的读者都来吧！

只言片语　本来就想早点买3DS，没想到降价了，这么给力……（上海[illegible]

# 掌机王自由谈

玩游戏作为休闲娱乐活动，经常会让玩家在无意中融入大量的感情，即使日后隔了多年，想起当年无忧无虑那些日子，也会是非常难忘的记忆。本辑“自由谈”收录的第一篇作品，便是作者偶尔收拾到自己学生时代手写的《黄金太阳 失落的时代》攻略所勾起的思绪和回忆；第二篇则是对《高达回忆 战争的记忆》的点评，或者说是吐槽。“玩家点评”最近也没少收到投稿，但大多都无一例外地写成了介绍而非评论，各位一定要注意介绍和评论的区别哦，否则很认真地介绍陈述完却因为不是评论而没被采用，那就很费感情啦。

栏目主持：马修

## 心中的太阳

文 REDMAN

午夜，心中有事不能入眠，临近毕业，烦恼一堆，工作、前程、人生路……二十几年来第一次考虑，仿佛置身黑洞，要把我拖向无尽的虚空。越想越迷茫，只好坐起离床，闲来无事翻弄旧书堆，却无意中找到宝贝——笔者初二时手写的《黄金太阳 失落的时代》）攻略。




想来已是很久以前的事了，初二时借给S的《黄金太阳 失落的时代》迟迟不还，遭其抱怨说谜题太难经常卡死，一晚上能打五六个电话来询问，以至于笔者的父母认为我和哪个女孩好上了，满脸惶恐地前来谈心。没办法，某天我便特地抽出一节数学课，偷偷地为S写了接下来的剧情攻略，还加上的少量的插图和荤段子助兴。到放学时神秘地交给S，并再三告诫其到家在看，弄得S满腹狐疑。谁知晚上还是接到了S的询问电话，说是攻略不够仔细（果然是荤段子写过头了吗）。隔天早上笔者又交给S一份更仔细、更认真的攻略，果不其然，S当晚便没有打电话来询问游戏的事而是改要了物理作业的答案。

从此之后我便一发不可收拾地写攻略，比作业写得还勤快。而且和S也越走越近，回家五分钟的路，一起走的话起码要花上十五分钟。十几天后S打通了游戏还卡带时还把一叠攻略一并给了我，攻略上不光有我的笔记，还有S增添的新内容以及修改过的荤段子（还在纠结荤段子啊）。很快，只要班里有人打《黄金太阳 失落的时代》就会来找我们借手写攻略——成就感十足。

现在再翻看这几十页攻略，文笔和涂鸦未免稍显幼稚，但不可否认它作为攻略无论是收集的完整性还是在隐藏要素的发掘上都是很完美的，我一定会好好珍惜。而和手写攻略一并发现的还有一本《口袋妖怪 火红·叶绿》的攻略本，因为当初买得急没仔细看，回家后才发现完全被坑了，混乱的排版和大量的错别字，以及根本没用的秘籍，图鉴一览更是牛头不对马嘴，错误的编号加上错误的图片加上错误的技能，第一次翻看难免发出“怪怪，皮卡丘三十八级还能学会泡沫光线”这样的感想。之所以一直没有烧掉它，是因为在借给T后第一页就被其写满了《牧场物语》的料理配方，从此它便作为《牧场物语》的宝典

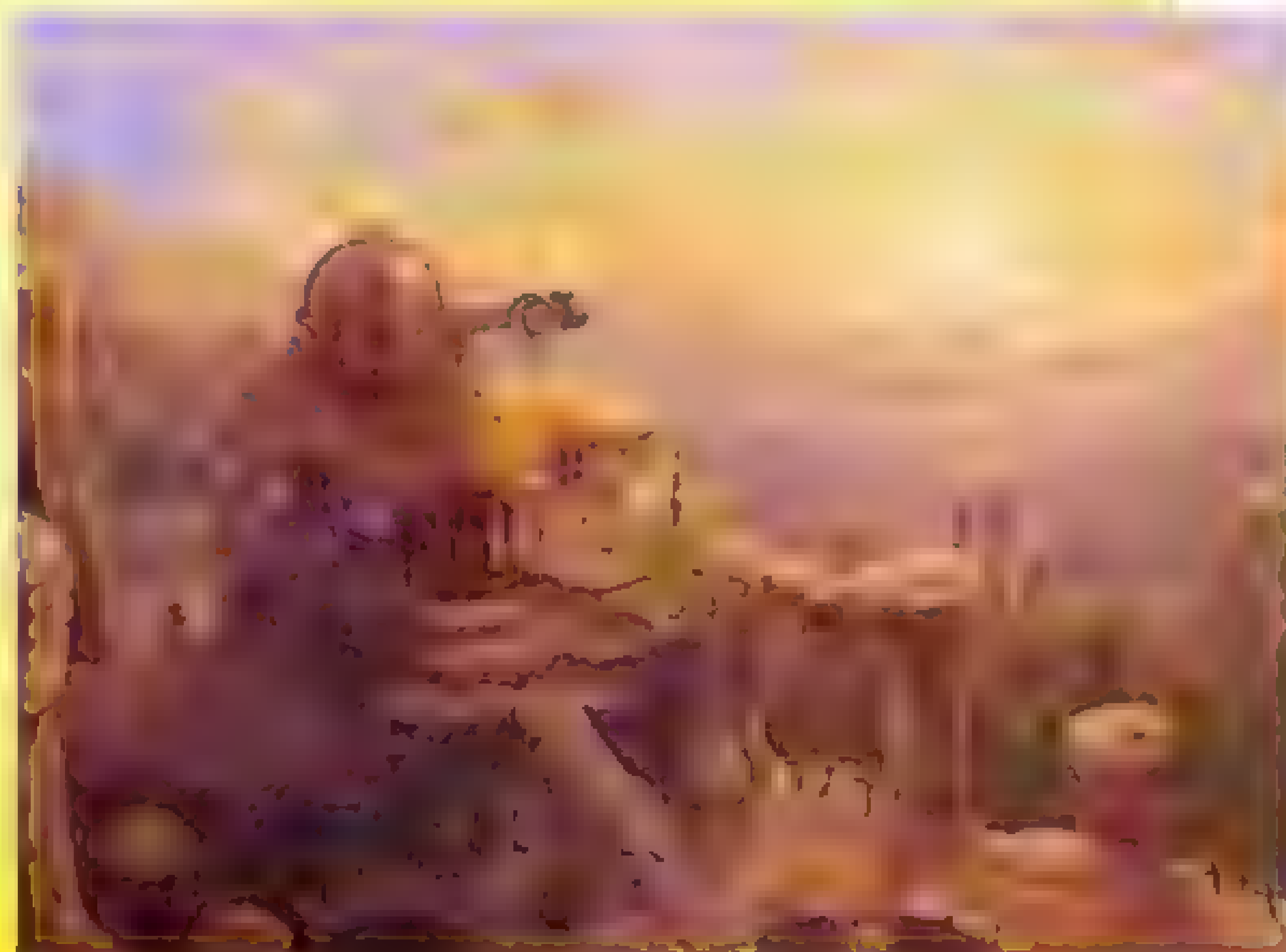
坚强地活了下去。T从小就是笔者的好友，又因为他妈是我奶奶的老乡因此更觉得亲近，小时候的暑假常年挤在T家不大的房子里联各种游戏。笔者最爱做的，就是悄悄修改了“宝典”的配方后，一本正经地问T：“XX料理要用什么材料？”然后T打开宝典快速找到被我修改过的配方念道：“小麦粉、油、内裤……”每次都屡试不爽，T的妈妈在场时效果更佳。

T是个很好的人，虽然大部分时候很沉默，实际上混熟后便会发觉他其实很有趣，T对游戏的爱比我更甚，是他让笔者对RPG产生了浓厚的兴趣。毕业后T就搬了家，之后也联系过几次，听说他去了山西念大学，祝他一切顺利。




回忆来回忆去，不知不觉已是凌晨四点半了，窗外已有微弱的光，我也已经不知不觉地二十好几了，虽然不愿意，但镜子里的少年已然开始有点大叔相，虽然我很勇敢但我还没有创造过奇迹，就这样已经过了少年时光吗……但我还是深爱着《DQ》、《FF》、《口袋》、《恶魔城》，还没有从这些喜爱的游戏中毕业，年龄却已经退出了？白衣飘飘的少年，再见了吗？顽固倔强的少年，好想来次大冲击……其实这些全是逃避的借口罢了，笔者是个怀旧的人，但身边的世界变化得太快了，EMINEM不再是从地狱来嘲弄世人的小丑了，那个以前的Slim Shady现在却挽起大家的手唱到《I'm not afraid》，艾薇儿也不再是那个Skater Boy（滑板少年，出自艾薇儿演唱歌名），俨然成为性感惹火的女郎……我无法评价这些变化是好是坏，就连笔者最喜欢的《新世界福音战士》也重制了，碇真嗣从中二懦弱变得爷们无比，我真是不知道该用什么表情了，那家伙反复念着：“不能逃避，不能逃避。”但我不是碇真嗣，没有绫波丽和明日香在身边。

或许是该做出改变了，变得更像个负责的人，也让父母放心，但是笔者还是希望心中的那颗少年心永不变，不会像《黄金太阳 黑暗黎明》中所说：“太阳落下了世界虽然平静了，但失去了活力，不久也会死亡。”最后祝所有爱游戏的人永远像个少年，心中的太阳永远不落！



# NBGI雷了我

## ——杂谈《高达回忆 战争的记忆》

在这款作品发售之前，我其实对这款作品很期待，机体建模很精细，画面表现力很强。但在这款作品发售后的现在，我由衷地想表达一下对这款作品的自我感觉：雷作。当然，每个人的感觉是不同的……

### 画面和战斗

进入游戏后，首先要面对的是画质很差的PV，这PV确定不是从“X酷”上下载的？其实玩这款游戏的人是不会怎么在乎PV的，但也不能做得这么差

吧。还好，游戏的机体做得十分精细，而且与以前的风格不同——这点我个人还是很喜欢的，但由于描绘机体边缘的线条太粗，导致机体整体颜色发暗不够明亮，而且某些机体的光效果很带感。机体在战斗时的挥刀光影以及各类枪炮的效果做的也很不错，算是一个亮点吧。



在地图绘制上，场景显得很开阔也很大气，但在宇宙中战斗时感觉有点昏暗，不过这都没什么关系。有一点必须要说，这作地图上似乎是没有陆地的设定——在宇宙里那是理所当然的，但是在地球上怎能没有陆地呢？其实陆地是有的，可那帮机体的驾驶员为什么死也不肯落地？在地图上无论怎么按降落键，机体也不会降落，难道降落后会自爆不成？对了，还有要补充吐槽的是，本作无论什么机体都会飞，连盖亚高达狗形态都会……

## 操作和系统

这款游戏的操作还算简单，开枪、格斗、防御以及上升下降，操作简单。但让我不解的是，这种在空间移动的游戏，为什么不能用滑杆？用方向键真的很累，常常累得手痛，设计能用滑杆很辛苦么？说起来，不能用滑杆的惟一好处就是让滑杆漂移的玩家体验到正常游戏的快乐——好人性化。

游戏一开始只有故事模式可以选择，具体作用只有刷钱一个。把任意一个故事打通，就能解锁任务和工厂模式，这系统还是简单之极：打关→刷钱→得机体→砸钱→打关，只有这样，而且任务模式的很多关卡都是千篇一律的。

## 机体

该游戏共收录了60台可用的机体，此外还有不能用的大型MA，从表面来看很厚道：做了这么多台机体，多有诚意——这一定是在你没玩这款游戏之前的话。其实这次偷工减料了很多，看似60台机体，但除去一些特殊机体外，其他机体的动作只分为单刀、双刀、大刀、长刀以及没拿刀五种，这叫我们情何以堪，难道所有驾驶员都是一个学校毕业的么？无论是挥刀，还是射击。动作都非常相似。还有连招，本以为这次的连招系统会像《高达无双》，但实际上所有机体的连招都相同……有人认为这游戏是外包的，其实本作完全是NBGI制作，难道厂商是因为《第二次机战Z》和《SD高达世界》赚了之后想赔一下？

还好，这次的登场机体阵容令我很满意，连《高达00》剧场版的机体都收录进来，这应该是《00》剧场版机体第一次完整参战吧？还有独角兽机体登场……最令我高兴的是《Astary》的机体登场，但就不能登场得多一些吗……



## 战斗

我最想吐槽的就是战斗了。首先要吐槽的是这游戏的战斗没有难度设定，就一种难度，但有的关卡简单得要死，有的则难到坑爹——以上只也是我最初的感觉，因为在玩一玩后我发现，难度什么的其实是不存在的，所有的关卡只需要连打三角加放必杀，就能过关，还真是种猎奇的设定。

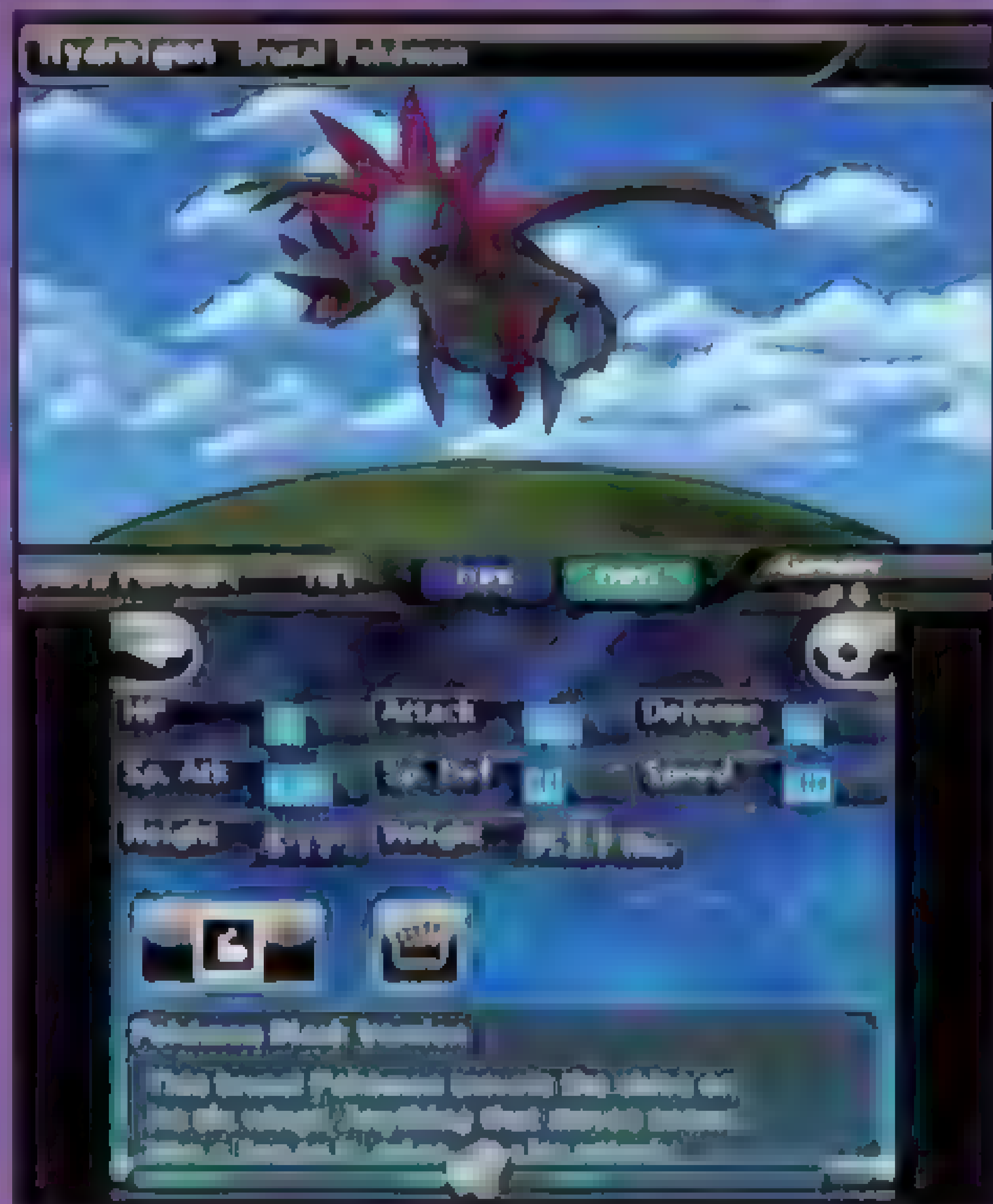
还有要吐槽的是，面对非杂兵机时，不会破防的机体实在是很无力，完全打不出伤害，只要对方一直防，就能把时间拖没。好不容易攒到气放必杀，无论你指令记得多么熟，按得多么完美，但他还是会防住，必杀能否打到人完全靠运气。还有防御中移动时竟然也有无敌，更增加了打出伤害的难度。

还有就是枪和格斗的伤害完全没法比，枪击基本就不掉血，而且只有立定的时候才能放射击的派生——难道是因为需要瞄准？有些机体的蓄力射击更是用处低到没存在感。

最后一条吐槽给自己，这作品真的很糟，但我为什么还要玩下去？这应该就是对高达的爱吧……

# 玩家点评

8




PSP 宝库

厂商：Big Sandwich Inc. 类型：SLG

评论人： 评分：8

这款俯视角的游戏实际上就是在10分钟内比拼在整张地图上抢夺金币的数量，玩家要扮演的是一头恶龙而不是英雄，设定上就先把英雄拯救世界的常规剧情给颠覆了。作为一款下载销售的Mini游戏，本作的画面效果算不错，但音效非常单调，不论游戏进行到哪里都只是那段音乐。游戏的关卡数量相当的多，战略性也比较高，角色职业设定上也很有讲究，如盗贼这个对手，虽然不起眼，但却可能会在最后的评分中让玩家悄然失利，而被城堡护送出的公主也非常有用，抢来会让玩家掠夺金币翻倍，不过会引来攻击力相当高的骑士来营救——种种设定都显示出了游戏在细节上的用心。游戏中有技能供玩家使用，只是种类并不多，和宝库模式的轻松休闲不同，生存模式下感觉时间非常吃紧，血也不够用，常常会在抢劫掠夺过程中出现被骑士士兵秒杀的情况出现，难度还是很高的。最后要说的是，本作还同时支持四名玩家联机，耐玩度相当高的同时也很便于多人同乐，有兴趣的玩家不妨尝试下。



## 稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论，字数控制在390-410之间，形式以评论为主，另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

# 火热秘技

国庆长假大家还过得愉快吧，虽然是迟来的问候，不过学生党们开学已经一个来月了，升入新校园的读者们是否已经构筑起新的交流圈子了呢？结识新朋友，不忘老朋友，这就是最为王道的生存方式。



日版

## 英雄传说 碧之轨迹

英雄传说 碧の轨迹

### ●最强装备

在游戏的终章，可以制作出角色的最强装备。最强装备分为最强武器与最强防具，都是在旧市街的ギヨ－ム工房找ギヨ－ム制作。最强武器可制作时会在对话中出现选项，而最强防具则是直接添加在改造菜单中。其中最强武器的做成还关系到实绩“至高の剑”的取得。

**最强武器**

制作可能时期为最终迷宫出现后。在身上持有1个“ゼムリアスト－ン”或是5个“ゼムリアスト－ンの欠片”的情况下与ギヨ－ム工房店主对话，就能进行制作。“ゼムリアスト－ン”的获得条件为集齐全14卷“阳溜まりのアニエス”，然后到ミシュラム旅馆2楼与占卜师交换。右表是“阳溜まりのアニエス”的获得方法：

“ゼムリアスト－ンの欠片”在终章クロスベル解放后可以获得。5个碎片的具体位置在オルキスタワ－屋顶中央、西クロスベル街道・线路第2图燃烧的地方、ミシュラム的镜の城的最上阶、アルモニカ村宿屋2楼与ケビン对话（队伍中要有ワジ）、マインツ宿屋靠里的房间与ヨシュア对话。另外在2周目后，终章可以与隐藏的魔兽交战，将其击倒同样能获得碎片。魔兽一共有5只，躲在各地，因此二周目以后一共能获得碎片10个。

| [illegible] | [illegible] |
|---|---|
| 1 | 第一章在警察学校从ホアン事务长处获得 |
| 2 | 第一章在マインツ最东北处眺望景色的炭矿夫处获得，又或是第二章在タリ－ズ商店购买 |
| 3 | 第二章开始后立刻在里通り的店中，从イメルダ处获得 |
| 4 | 第二章ダドリ－加入后，从法律事务所的イアン助手处获得 |
| 5 | 第二章第3天，在アルモリカ村的酒场，坐在柜台处的人那里获得 |
| 6 | 间歇章节中泳装剧情时，调查左边的黑猫，给它“ねこまんま”后获得 |
| 7 | 第三章第1天，击倒2只幻兽后，在墓地与ミュシャ夫人对话获得（要在与大司教对话之前） |
| 8 | 第三章第2天，前往人形工房前，与ベルガ－ド门屋顶士兵对话获得 |
| 9 | 第三章第3天，从タングラム门的ダグラス副司令处获得 |
| 10 | 第四章第1天，与オルキスタワ－屋顶的人对话获得 |
| 11 | 第四章第2天，在东通り的アカシア庄，与2楼右边房间的人对话获得 |
| 12 | 终章第一次前往マインツ时，从女服务员处获得 |
| 13 | 终章议长演说后，前往ウルスラ病院从ファラ夫人处获得 |
| 14 | 终章最终迷宫出现后，与交换屋里的ナインヴァリ交换获得（交换所必需的装备可以在クロスベル百货店2楼的店，以及赌场的奖品处直接购买） |

| 最强武器 | | | |
|---|---|---|---|
| 装备者 | 名称 | STR | 追加性能 |
| ロイド | インフィニティ | +700 | DEF+60、SPD+10、回避率+15% |
| エリィ | エクスシレイ | +700 | RNG+7、命中率+100%、会心率20% |
| ティオ | コスモコラプサー | +680 | RNG+2、ATS+50、命中率+100 |
| ランディ | ディノティックアビス | +790 | RNG+1、战斗不能+20% |
| ノエル | アークソレイユ | +750 | RNG+6、石化付加+20% |
| ワジ | セブンスアーム | +700 | 回避率+15%、会心率+30% |
| リーシャ | 鬼影之剑 | +777 | RNG+1、战斗不能+25% |
| ダドリー | ヒンメルトロア | +730 | RNG+6、会心率+30% |

**最强防具**

制作可能时期为终章突入クロスベル后。身体装备的必需素材为“デヴァインクロス”1个和“Uマテリアル”10个。“デヴァインクロス”在终章的交换屋，以“Uマテリアル”50个进行交换，因此实际上需要60个“Uマテリアル”，可以在赌场的奖品处以6万金额进行购买。

| 装备者 | 名称 | DEF | ADF | 追加性能 |
|---|---|---|---|---|
| ロイド | ブレイブジャンパー | 555 | 90 | SPD+5 |
| エリィ | クラリティドレス | 555 | 110 | ATS+20 |
| ティオ | インテレクトマント | 575 | 90 | ATS+20 |
| ランディ | ワイルドフルコート | 575 | 70 | SPD+5 |
| ワジ | テスタメントクロス | 575 | 100 | ATS+20 |
| ノエル | エクステンドギア | 555 | 90 | SPD+5 |
| ダドリー | プリンシパルスーツ | 575 | 80 | SPD+5 |
| リーシャ | 歼天幻舞装 | 555 | 120 | ATS+20 |

最强足装备的必需素材为以“リジットギア”（商店货的最强鞋）为基础，男性用加上“空のセピス”×1000，女性用加上“幻のセピス”×1000。

| 装备者 | 名称 | DEF | MOV | SPD | 追加性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| 男性用 | ディバーゴルティア | 280 | +4 | +5 | 命中率+20% |
| 女性用 | アルジェムスター | 280 | +4 | +5 | 回避率+10% |





# 闪乱神乐 少女们的真影

## 闪乱カグラ -少女达の真影-

### ●复位

在游戏中同时按下L+R+SELECT键，就能够软复位游戏。

### ●连闪数上限

战斗画面上连闪的上限虽然为9999，但在结果画面中连闪数能够记载到1万以上。

### ●赚取经验值

除了攻略中给出的经验值赚取地点以外，以下再为大家推荐几个练级的好去处。注意在用连击数赚取经验值时，对残余体力为0的敌人使用连闪也不会增加经验值，因此闪乱模式下的无限飞翔乱舞对于赚取经验值来说是毫无意义的。利用角色的攻击→冲刺取消→攻击来赚取连击数是比较有效率的做法。

1-10“商店街の不良を击退しろ”：本关道路比较窄，而敌人数量多且层出不穷，非常容易维持连闪数。装备饰品“ネコ耳セット”的情况下，大概800连闪就能获得约20万的经验，在初期是比较不错的练级去处

4-06“柳生の训练”：大约一次能够获得20万左右的经验，但是像阴乱模式下葛城这类难以保持连闪的角色也很有可能只得到10万左右

4-14“无限の剑闪”：无需移动，在打倒规定数量的敌人之前敌人会不断出现。云雀在这里用X键连打，最后一击之前使用A键取消，重复6000连闪约有180万经验值入账，瞬间就能升到LV50

5-10“最恐の守护者たち”：可以获得3个经验值1万的卷物，而且无需移动

# 掌机游戏综合发售表

## NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持 胧月

本月可谓3DS爆发前的隐忍期，月中和月底值得关注的PSP游戏倒是不少 日薄西山的NDS则将迎来一段空白期，直到11月中旬才又有新作登场，喜爱任系游戏的玩家的确是时候将3DS的购买计划提上日程了，早买早玩到

### 发售表阅读说明

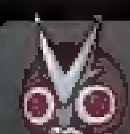
## Nintendo 3DS

| 日期 | 中文译名 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | | | | | |
| 20日 | 模拟人生3 宠物 | ザ・シムズ3ペット | EA Games | SLG | 4980日元 |
| 20日 | 俄罗斯方块 | テトリス | NBGI | PUZ | 3990日元 |
| 27日 | 豆犬 | 豆しば | 日本Columbia | ETC | 5040日元 |
| 27日 | 勇者公司 | 勇者会社ブレイブカンパニー | NBGI | SLG | 5040日元 |
| 27日 | ESSE轻松家计簿 | ESSEらくらく家计簿 | IE Institute | ETC | 3990日元 |
| [illegible] | | | | | |
| 2日 | 史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团 | スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団 | Square Enix | A・AVG | 6090日元 |
| 3日 | 超级马里奥3D大陆（日版） | スーパーマリオ3Dランド | Nintendo | ACT | 4800日元 |
| 3日 | 狗狗学校 可爱幼犬 | ドッグスクール ラブリーパピー | Starfish | ETC | 5040日元 |
| 10日 | 横冲直撞3D | ドライバー：レネゲイド3D | Ubisoft | RAC | 6090日元 |
| 13日 | 超级马里奥3D大陆（美版） | Super Mario 3D Land | Nintendo | ACT | 39.99美元 |
| 17日 | 忍 3D | Shinobi 3D | SEGA | ACT | 5229日元 |
| 23日 | 魔法使与主人 新天地 | 魔法使いとご主人様 New Ground | QuinRose | AVG | 5985日元 |
| 24日 | 薄樱鬼3D | 薄樱鬼3D | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 24日 | 绝代风华 | FabStyle | Koei Tecmo Games | ETC | 6090日元 |
| 24日 | 柏青哥天国3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战 | パチパラ3D プレミアム海物语 梦见る乙女とパチンコ王决定战 | Irem | PUZ | 6090日元 |
| [illegible] | | | | | |
| 1日 | 索尼克 世代 青之冒险 | ソニック ジェネレーションズ 青の冒険 | SEGA | ACT | 5229日元 |
| 1日 | 马里奥赛车7（日版） | マリオカート7 | Nintendo | RAC | 售价未定 |
| 1日 | 蜡笔小新 宇宙之友情杀虫空手道 | クレヨンしんちゃん 宇宙DEアチョ!? 友情のおバカラテ!! | NBGI | ACT | 5040日元 |
| 1日 | 总爱茶犬 | お茶犬といつもなかよし | 日本Columbia | ETC | 5040日元 |
| 1日 | 料理妈妈4 | クッキングママ4 | Office Create | ETC | 5040日元 |
| 1日 | 极品飞车 奔走 | ニード・フォー・スピード ザ・ラン | EA Games | RAC | 4979日元 |
| 4日 | 马里奥赛车7（美版） | Mario Cart7 | Nintendo | RAC | 39.99美元 |
| 8日 | 新・爱 | NEWラブプラス | Konami | AVG | 6980日元 |
| 10日 | 怪物猎人3 G | モンスターハンター3(トライ)G | Capcom | ACT | 5800日元 |
| 15日 | 闪电十一人GO 光明・黑暗 | イナズマイレブンGO シャイン・ダーク | Level-5 | RPG | 5800日元 |
| 15日 | 噗哟噗哟 | ぷよぷよ!! | SEGA | PUZ | 5040日元 |
| 15日 | 热血硬派国夫君 特别版 | 热血硬派くにおくん すぺしゃる | Arc System Works | ACT | 4410日元 |
| 15日 | 萌萌大战争 现代版 3D | 萌え萌え大战争☆げんだいばーん 3D | Systemsoft Alpha | SLG | 6090日元 |
| 22日 | SD高达G世纪 3D | SDガンダム ジージェネレーション 3D | NBGI | SLG | 6090日元 |

## NINTENDO DS

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年11月 | | | | | |
| 10日 | 宠物蛋合集 | たまごっちコレクション | NBGI | ETC | 5040日元 |
| 17日 | 海贼王 巨人之战2 新世界 | ワンピース ギガントバトル! 2 新世界 | NBGI | ACT | 5040日元 |
| 17日 | 冒险岛DS | メイプルストーリーDS | Nexon | ACT | 3990日元 |
| 23日 | 型男恋爱王国 恋情、漫画双出道 心跳爱情课堂 | オレ様キングダム恋もマンガもデビューを目指せ! ドキドキLOVEレッスン | NBGI | ETC | 5040日元 |
| 24日 | 绝代风华 | FabStyle | Koei Tecmo Games | ETC | 5040日元 |
| 2011年12月 | | | | | |
| 1日 | 尖帽子与潇洒魔法使 | とんがりボウシとおしゃれな魔法使い | Konami | ETC | 4980日元 |
| 1日 | 口袋棒球14 | パワプロクンポケット14 | Konami | SPG | 5250日元 |
| 8日 | 越狱兔 游戏时间 | USAVIC(ウサビッチ) ゲームの时间 | NBGI | ETC | 2940日元 |
| 8日 | 重装机兵2 重装上阵 | メタルマックス2：リローデッド | 角川Games | RPG | 6090日元 |
| 15日 | 食梦者 漫画家之路 | バクマン。マンガ家への道 | NBGI | AVG | 5230日元 |

近期焦点



## 火影忍者 疾风传 终极冲击




10.20

◆NBGI◆ACT◆5230日元



本作是由CC2亲自操刀的PSP《火影忍者》ACT新作，有别于过去的单对单动作格斗，《终极冲击》将以类似“无双”的游戏方式，让玩家操作鸣人等魅力角色们展开“一骑当千”的敌方讨伐，除此外还加入了巨大的尾兽作为敌人登场，这可能是PSP上最高素质的《火影忍者》改编游戏。



## 海猫鸣泣之时 携带版 1




10.20

◆Alchemist◆AVG◆3990日元



被官方定义为“连续杀人幻想小说”的《海猫》PSP版即将面世。该系列将分为4部作品发售，该《携带版 1》便是收录了总共8个章节中的第一和第二章。魔女们的诡计再次于黑夜中揭开，机关与魔法的两种世界观不断较量，玩家其实也不必刻意去思考来龙去脉，抱着“龙骑我看你怎么编下去”的心态即可。

# PlayStation Vita

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年12月 | | | | | |
| 17日 | 苍翼默示录 连续变换 扩张版 | BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND | Arc System Works | FTG | 售价未定 |
| 17日 | Noels计划 | Project N.O.E.L.S | Arc System Works | MUG | 售价未定 |
| 17日 | 网页三国志 触摸战斗 | ブラウザ三国志タッチバトル | AQ Interactive | SLG | 售价未定 |
| 17日 | 钓鱼（暂名） | FISH ON（暂名） | 角川Games | SLG | 售价未定 |
| 17日 | 终极漫画英雄对卡普空3 | アルティメット マーヴル VS. カプコン3 | Capcpm | FTG | 售价未定 |
| 17日 | 真·三国无双 NEXT | 真·三国无双 NEXT | Koei Tecmo Games | ACT | 售价未定 |
| 17日 | F1 2011 | F1 2011 | Codemasters | RAC | 售价未定 |
| 17日 | 地狱军团 | 地狱の军团 | Square Enix | ACT | 售价未定 |
| 17日 | 默示之王 | ロード オブ アポカリプス | Square Enix | A·RPG | 5980日元 |
| 17日 | 忍道2 散华 | 忍道2 散华 | Spike | ACT | 售价未定 |
| 17日 | VR网球4 | パワースマッシュ4 | SEGA | SPG | 售价未定 |
| 17日 | 未知海域 黄金深渊 | アンチャーテッド 地図なき冒険の始まり | SCE | A·AVG | 售价未定 |
| 17日 | 小古怪 | サワリ·マ·クール | SCE | ECT | 售价未定 |
| 17日 | 与大家一起 | みんなといっしょ | SCE | ECT | 售价未定 |
| 17日 | 大众高尔夫6 | みんなのGOLF6 | SCE | SPG | 售价未定 |
| 17日 | 勇者的记录 | 勇者のきろく | SCE | ECT | 售价未定 |
| 17日 | 怪物雷达 | モンスターレーダー | Sony Marketing | ECT | 售价未定 |
| 17日 | @field | @field | Sonic Powered | ACT | 售价未定 |
| 17日 | 真·恐怖惊魂夜 第11个来访者 | 真かまいたちの夜 11人目の访问者 | Chunsoft | AVG | 售价未定 |
| 17日 | 梦幻夜总会ZERO 携带版 | ドリームクラブZERO ポータブル | D3 Publisher | SLG | 售价未定 |
| 17日 | 魔界战记3 回归 | 魔界战记ディスガイア3 Return | 日本一Software | S·RPG | 售价未定 |
| 17日 | 块魂 拉伸 | 块魂 ノ·ビ~タ | NBGI | ACT | 售价未定 |

# PLAYSTATION PORTABLE

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年10月 | | | | | |
| 20日 | 火影忍者 疾风传 终极冲击 | NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットインパクト | NBGI | ACT | 5230日元 |
| 20日 | 海猫鸣泣之时 携带版 1 | うみねこのなく頃にPortable 1 | Alchemist | AVG | 3990日元 |
| 25日 | 隐形妖怪 暗影地带 | inviZimals: Shadow Zone | SCEE | ACT | 9.99美元 |
| 27日 | 最终幻想 零式 | ファイナルファンタジー 零式 | Square Enix | RPG | 7700日元 |
| 27日 | 侦探部 废部、绘画与炸弹 | たんていぶ THE DETECTIVE CLUB -废部と绘画と爆弾と- | Boost On | AVG | 3654日元 |
| 27日 | 仙境传说 光与暗的皇女 | ラグナロク 光と暗の皇女 | Gungho | RPG | 5985日元 |
| 27日 | R-15 携带版 | R-15ぽーたぶる | 角川书店 | AVG | 6090日元 |
| 27日 | 萝球部 | ロウきゅーぶ! | 角川Games | AVG | 6090日元 |
| 27日 | 战律之云 | 战律のストラタス | Konami | A·AVG | 5980日元 |
| 27日 | 小丑国的爱丽丝 | ジョーカーの国のアリス | QuinRose | AVG | 5985日元 |
| 27日 | 魔力家族 诗之歌 | アルカナ·ファミリア -La storia della Arcana Famiglia- | Comfort | AVG | 6090日元 |
| 27日 | 给花与少女以祝福 春风的馈赠 携带版 | 花と乙女に祝福を -春风の贈り物- portable | Boost On | AVG | 6090日元 |
| 2011年11月 | | | | | |
| 3日 | 世界足球 胜利十一人2012 | ワールドサッカー ウイニングイレブン2012 | Konami | SPG | 4980日元 |
| 10日 | 初音未来 女歌手计划 扩张版 | 初音ミク -Project DIVA- extend | SEGA | MUG | 5229日元 |
| 10日 | 跨过我的尸体 | 俺の屍を越えてゆけ | SCEJ | RPG | 4980日元 |
| 17日 | 海猫鸣泣之时 携带版 2 | うみねこのなく頃にPortable 2 | Alchemist | AVG | 3990日元 |
| 17日 | 安洁莉可 魔恋六骑士 | アンジェリーク 魔恋の六骑士 | Koei Tecmo Games | AVG | 6090日元 |
| 17日 | 鹅妈妈童谣的秘密之馆 蓝色标签 | マザーグースの秘密の馆 BLUE LABEL | QuinRose | AVG | 5985日元 |

# DVD 光盘内容导视

## 14款热门新作最新官方影像

### 游戏展望台

- AR巧乐战车Q 朋友战车队
- 生化危机 启示录
- D阶段 苍华之章
- 幻想水浒传 编织百年之时
- 网页三国志 触摸战斗（暂名）
- 初音未来 女歌手计划 扩张版
- 交响旋律 最终幻想
- SD高达G世纪 3D
- 初音未来 未来计划
- 塞尔达传说 四支剑 25周年纪念版
- 英杰传说 勇气双雄
- 路易的鬼屋2
- 噬神者2（暂名）
- 我的朋友很少 携带版






### 新作特搜队

- 英雄传说 碧之轨迹
- 闪乱神乐 少女们的真影
- 武装神姬 战斗大师 Mk.2
- 新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击
- 游戏王5D's 双重战力6



### 喧闹游园

- 3DS《铁拳》恶搞广告
- 如果漫画英雄成真



### 片尾关注




## 本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《游戏王5D's 双重战力6》的演示里，赛前决定攻击顺序的猜拳中演示者出的是什么？

A.石头　　B.剪刀　　C.布




PEGA精美游戏周边



# 游戏光环HD Vol.4

## TGS 2011高清完整收藏

2张D9碟+16页文字手册



UCG小编亲临年度游戏盛会TGS，拍摄大量精彩独家视频，最终浓缩为2张D9碟收录超过200分钟完整高清影像，包括UCG东京游记、现场展台秀、劲爆大作试玩以及新作影像集锦，所有影像全部采用720p完美画质MP4格式，全程配有优质中文解说与字幕。16页全彩手册囊括多篇独家文字报道特辑：TGS2011综述、PSV首发详情、图片游记、展台掠影以及东京游戏展SHOWGIRL七年回顾，精彩内容满载。本光盘采用数据DVD形式，可在PC/PS3等设备上播放，视频影像配合文字内容，带大家感受最精彩纷呈的TGS！

**10月13日 全国上市**

# 安卓专辑 Vol.1

## Android用户不容错过的全国第一本安卓专门志

《安卓专辑》是一本为Android系统手机以及平板电脑用户量身打造的专门刊物，整本书风格轻松愉快，无论您是初上手Android系统的新手玩家，还是Android系统的老鸟，都可以在其中找到适合自己的内容。甚至您目前只是准备入手Android系统设备，那么它也可以帮助您入手一台称心如意的Android设备，带您进入充满乐趣的Android世界。

书中介绍到的所有软件和游戏都准备了二维码，只要利用手机摄像头就可以轻松识别并立刻进行下载，真正体现了本书的实用性。同时在娱乐性上，大量的游戏攻略和压轴的“游戏年鉴”也将成为您玩转Android游戏的不二选择。

除此之外，随书送出的精彩视频DVD可以让您以最直接的方式了解到当下热门的Android新鲜事儿，而且买书就有机会参加平板电脑大抽奖，赶快把Android平板抱回家吧。



**已上市，各地报刊亭销售中**

# 《怪物猎人狩猎志》 Vol.12



16开全彩24页 双DVD



一年一度的狩猎大会——“怪物猎人狩猎祭2011”在日本刚刚落下帷幕，新一辑的《怪物猎人狩猎志》也火热到来，本次DVD光盘将完整收录“怪物猎人狩猎祭2011”日本5大赛区的精彩活动以及东京决赛的活动战报，一起感受最热闹的狩猎盛事。此外，3DS版《怪物猎人3 G》不久前震撼公布，本次光盘不仅收录有游戏的详细试玩视频，还有东京游戏展上Capcom展台的相关主题活动。本辑依旧采用双DVD配置，总共收录超过200分钟的精彩视频，敬请期待。

**10月下旬 全国上市**






ISBN 978-7-88541-145-9

掌机王光盘定价：12元 (1DVD+1手册)